
TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON
¡Gratis!
Octava entrega
GUÍA ORO Y PLATA
REVISTA
POKéMON
TM
Por los expertos de Nintendo Acción
Todas las novedades
Héroes y enemigos
Los secretos de la aventura
POKéMON
RANGER
TRAZOS DE LUZ
Suplemento de Nintendo Acción nº 216



PokémON

QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

■ **Director** Juan Carlos García Díaz •**Director de Arte** Abel Vaquero •**Redacción** Rubén Guzmán •**Maquetación** Augusto Varela (Jefe de Maquetación), Patricia Barcenilla •**Secretarias de Redacción** Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores** Jorge Puyol Cavero

■ **Edita:** AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

•**Directora General** Mamen Perera •**Director de Publicaciones Videojuegos** Amalio Gómez •**Sub. Gral. Económico-Financiero** José Aristondo •**Director de Producción** Julio Iglesias •**Directora de Distribución y Suscripciones** Virginia Cabezón •**Director de Sistemas** Javier del Val •**Directora de Márketing** Belén Fernández

■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director Comercial** José E. Colino •**Jefe de Servicios Comerciales** Jessica Jaime •**Directora de Publicidad** Mónica Marín •**Publicidad** Noemí Rodríguez •**Coordinación de Publicidad** Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax 902 118 632

■ **REDACCIÓN** C/ Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid ■ **Suscripciones** Tel. 902 540 777 Fax 902 540 111 ■ **Distribución** Dispaña. Avda. Llano Castellano, 43 2ª planta 28043 Madrid Tel. 914 179 530 ■ **Transporte** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)

■ **Depósito Legal** M-25632-2005 ■

YA A LA VENTA EN JAPÓN

Pokémon Blanco y Negro se sale

Récord absoluto: tras la primera semana, es el juego más vendido en la historia en Japón.

Olvidad todos los registros anteriores. La primera semana de «Pokémon Blanco y Negro» en las tiendas japonesas ha sido un éxito inapelable: 2.55 millones de unidades desde el 18 de septiembre, el día que fue lanzado.

Ha vendido más que nadie

Los datos proporcionados por la auditora Media Create certifican que nunca otro juego de Pokémon ha vendido así; que nunca otro juego de DS ha vendido así; y que nunca ningún otro juego ha alcanzado esta cifra en la primera semana jamás de los jamases. ¡Guauuuuuu!

Ahora, muchos más datos

Y mientras esperamos que el juego se acerque a Europa, mientras soñamos con ello, seguimos proporcionando nombres y números para que vayáis familiarizándoos con lo que os espera. Por ejemplo, ya sabemos los nombres de los líderes de Gimnasio y los Pokémon con que contarán. Son estos:

- **PRIMER GIMNASIO:** Planta, Fuego o Agua. **Líderes:** Dento, Poddo y Koon (Medalla Trío).
- **SEGUNDO GIMNASIO:** Normal. Líder: Aloe (Medalla Básica).
- **TERCER GIMNASIO:** Bicho. **Líder:** Artie (Medalla Escarabajo).
- **CUARTO GIMNASIO:** Eléctrico. **Líder:** Kamitsure (Medalla Rayo).
- **QUINTO GIMNASIO:** Tierra. **Líder:** Yakon (Medalla Terremoto).
- **SEXTO GIMNASIO:** Volador. **Líder:** Fuuro (Medalla Avión).
- **SÉPTIMO GIMNASIO:** Hielo. **Líder:** Hachiku. (Medalla Témpano)
- **OCTAVO GIMNASIO:** Dragón. **Líder:** Iris o Shaga según la versión.

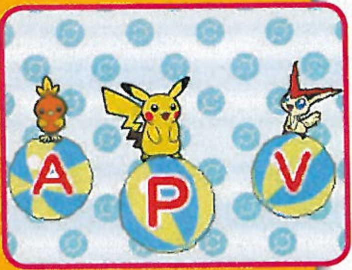


En las revistas niponas no se habla de otra cosa que no sea Pokémon Blanco y Negro. Qué fiebre

¡Nuevo Pokémon!

BATTLE & GET! POKÉMON TYPING DS

Este nuevo juego es una aventura más bien didáctica, en la que atrapas Pokémon escribiendo su nombre en la pantalla. Se han desvelado sus primeras imágenes, y tiene la pinta de dirigirse a un público muy infantil. En Japón acaba de anunciarse, formando "equipo" con un periférico en plan teclado. No queríamos pasar la oportunidad de contaros este estreno, aunque estamos seguros de que no saldrá de Japón. En todo caso, ya sabéis, en la revista Pokémon os lo contamos todo.



Tanto la estética como el tema están orientados a los peques.



Atrapamos Pokémon escribiendo su nombre en la pantalla táctil.



La idea es que los chavales se familiaricen con la escritura.



La nueva vida de los Rangers

Ya está a punto la 3ª entrega de la saga Ranger, un super éxito que ha superado los 5 millones de unidades vendidas, y que vuelve con fuerzas renovadas y muchas sorpresas.

★**Es para** Nintendo DS ★**Sale a la venta** el 5 de noviembre ★**Lo hace** The Pokémon Company



NOCIONES BÁSICAS

Llegas a una nueva región enviado por tus superiores de la Ranger Union. Tranquilo, viajas acompañado y además ya sabes cómo funciona esto, ¿no?

No viajes sin tu capturador

Es imprescindible para lanzar el disco de captura y establecer un lazo emocional con el Pokémon, es decir "capturarlo". El Pokémon capturado viajará desde ese momento contigo y te ayudará a cumplir las misiones. Al subir el nivel del capturador, podrás configurarlo y mejorarlo. Y así conseguir enlazar con Pokémon más poderosos.



Toca la pantalla y aparecerá el disco. Traza círculos alrededor del Pokémon para capturarlo.





Para sobrevivir...

***...necesitas el capturador y el disco de captura** (img. derecha). Fíjate, en 'Ranger 3' puedes subir el nivel del capturador, personalizarlo y mejorarlo.*



Sube el nivel del capturador "conectando" con todos los Pokémon que puedas en la aventura.

Ayúdate de las habilidades

Por ejemplo, de los Movimientos de Campo que puedes usar cuando haya objetos para mover o eliminar (cortar un árbol...). También puedes lanzar a tu Pokémon para que te ayude en una captura. Es la Pokéasistencia y para que funcione debes asegurarte de que tu tipo es eficaz contra el de los rivales.



En la Pokéasistencia lanzas a tu Pokémon para atacar o bloquear al Pokémon para capturarlo.



Si el objetivo es demasiado fuerte para un solo Pokémon, usa varios con el mismo movimiento.

¡BIENVENIDO A LO NUEVO!

DESDE LA REGIÓN DE OBLIVIA A LOS POKÉMON PINCHERS, hay muchas cosas nuevas en esta entrega. Si quieres descubrirlas, te animamos a explorar con nosotros todas estas claves de 'Ranger 3'.

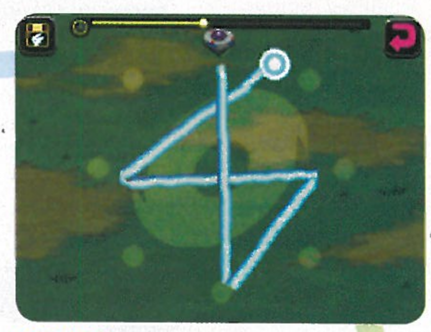
Oblivia es tu lugar

Está constituida de varias islas en las que descubrirás ruinas de todo tipo. Se trata de una región en la que impera la paz, pero algo muy gordo está a punto de ocurrir, que va a acabar con toda esa tranquilidad...



El Signo Ranger

Es la clave para invocar a poderosos Pokémon que puedan sacarte de algún lío. Esta función se añade durante la aventura y te permite dibujar un signo específico con el que llamar a Pokémon que ya habías "capturado". Aprenderás varios signos en el juego...



Aprenderás numerosos signos durante el juego. Dibújalos en la pantalla táctil y... ¡alucina!



Si tienes éxito al dibujar el Signo, Pokémon tan poderosos como éste te prestarán su ayuda.

Conoce a los héroes

Te sorprenderán los nuevos personajes que recorren la aventura. Desde los malvados Pinchers, liderados por Red Eyes y Blue Eyes, al Profesor Hastings, Booker, Nema...



Rangers

SUMMER Y BEN colaboran con los Pokémon para preservar la armonía de la naturaleza y la paz en Oblivia.



Murph

RELACIONES PÚBLICAS de la Ranger Union. Se encarga de transmitir los mensajes del Prof. Hastings.



Blue Eyes

UNO DE LOS JEFES Pincher. Investiga las leyendas de Oblivia con su propio grupo.

Nema y Booker

NEMA es habilidosa con las máquinas y nos ayudará con el capturador. Booker, viejo constructor de barcos, nos aconsejará a menudo.



Red Eyes

EL OTRO LÍDER de los Pinchers. Entra en acción en la isla donde verás a Raikou. Su objetivo es capturar a las Aves Legendarias.

Profesor Hastings

INVENTOR del Capturador y Jefe de Sistemas de Ranger Union. Propone estrategias y da órdenes a los Rangers en Oblivia.





Leanne y Rand

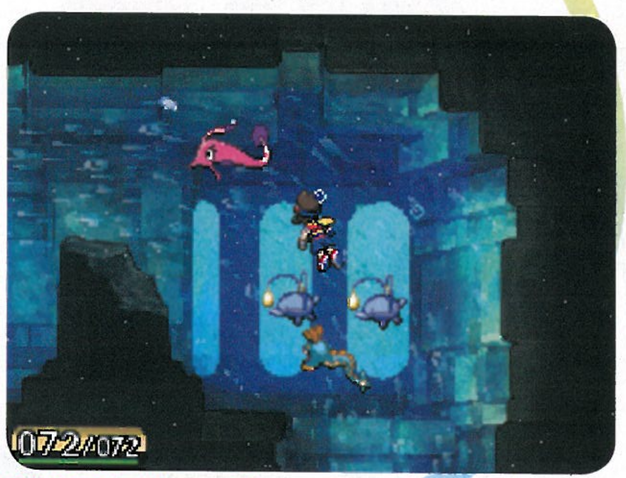
SON LOS PADRES DE NEMA. Leanne es arqueóloga y vive para su trabajo. Rand es el jefe Ranger de Oblivia.

Los Pinchers

MISTERIOSO GRUPO que está actuando de forma sospechosa en Oblivia. Se declaran enemigos de los Rangers.

Misiones bajo el agua

¿Listo para bucear? Aquí necesitarás recorrer ruinas anegadas para encontrar a ciertos Pokémon. El gran obstáculo serán las corrientes.



Algunas ruinas están sumergidas. *Pero eso no será un problema, porque podrás bucear para encontrar diferentes Pokémon imprescindibles.*

Juega en equipo

Hasta cuatro jugadores pueden compartir estas misiones multijugador, que influirán en el desarrollo de la aventura. Trabajar juntos hará posible que accedáis a capturas más difíciles, pues al unir los capturadores multiplicaréis su potencia. Para ello, deberéis dar con Celebi, que os permitirá viajar al pasado y resolver los enigmas de Oblivia. Así abriréis nuevas zonas de juego.

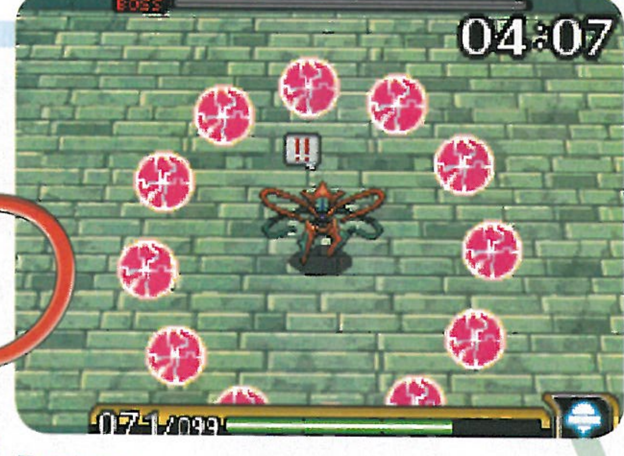




Colaborar *y ayudar al resto en sus capturas es el objetivo de estas misiones wireless.*

Descargas especiales

Misiones descargables por tiempo limitado que al completarlas nos permiten transferir a sus Pokémon protagonistas a Perla, Diamante Oro, Plata y Platino.



Deoxys

DISPONIBLE DESDE EL LANZAMIENTO, *la misión de Deoxys obliga a trabajar en equipo. El tiempo de captura determinará la forma en que conseguiréis a Deoxys. Si lo hacéis a 5 minutos del final... ¡tendrá la forma de Ataque!*

Manaphy

UN HUEVO DE MANAPHY *ha sido robado por los Pinchers. Para recuperarlo, deberás bucear. Pero el premio es que podrás transferirlo a otras ediciones de DS.*





¡Qué sería de ti sin los Legendarios!

Desde luego, en la aventura no te podrán faltar. Ni Raikou, que puede saltar los abismos como si tal cosa; ni Entei, al que no se le resisten las construcciones enormes; ni Suicune, que te permitirá cruzar los ríos... Gracias a ellos, podrás moverte por donde quieras en Oblivia.



Entei

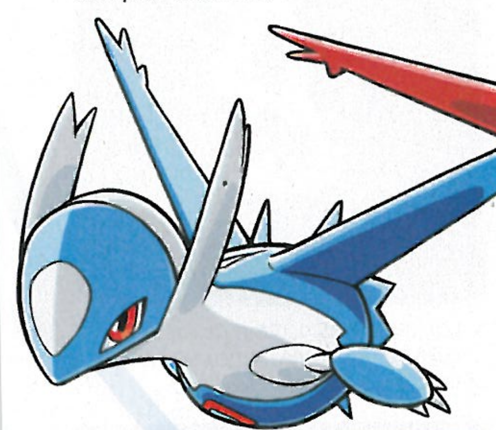
SU FUERZA *y potencia pueden evitar cualquier obstáculo. Es un auténtico destroza-bloques. ¿Ves esa piedra tan gorda que hay en la pantalla? Llama a Entei y ... ya no la ves.*



A Entei lo encuentras en *lo más profundo de una cueva, mientras te diriges a intercambiar a Blue Eyes por tu compañera.*

Latios y Latias

TE LLEVARÁN DE VIAJE POR LOS CIELOS *cuando los invoques con el Signo Ranger. Los surcarán a toda velocidad, evitando cualquier obstáculo, incluso las tormentas de rayos.*





Si has elegido al chico, *podrás invocar a Latios. Si eres chica, Latias. En cualquier caso, los dos son excelentes transportes voladores.*



Despertar al poderoso Zapdos *es peligroso pero necesario. ¿Quién sabe cómo va a reaccionar?*



Moltres espera *en su "altar" en llamas, rodeado por fuego y lava, como corresponde a este legendario.*



Articuno *será clave en varias de las misiones. Pero antes tendrás que sacarle de ahí, ¡¡y hace frío!!*



ASÍ EMPIEZA LA AVENTURA

SUMMER Y BEN, los Rangers, o sea vosotros, llegáis a Oblivia con la orden de frustrar los planes de una organización llamada Pokémon Pinchers. Esto promete acción de la buena...





1. LOS PINCHERS *están persiguiendo a Latios (o Latias) por el cielo de la región de Oblivia. Eso, nada más llegar...*

2. SE MONTA *una refriega aérea entre vosotros y los Pinchers, que acaba contigo cayendo desde el Staraptor.*



3. SEPARADO DE TU COMPAÑERO, *caes en la playa de Dolce Island, que primero te parece 'Perdidos', pero luego...*



4. TIENES UN ENCUENTRO *con un Pichu con ukelele, y un abuelete llamado Booker. Ambos te prestarán su ayuda.*



5. LOS PINCHERS *acaban de capturar a Raikou al fondo de una cueva en el bosque cerca de Cocona village.*



6. NEMA TE AYUDARÁ *con el capturador. Te enseña a mejorarlo y te dice cómo conseguir la habilidad del Signo Ranger.*



7. DE CAMINO A LA TORRE WIRELESS, *acompañas a Nema a encontrar a su padre, Rand. ¡Pero llegan los Pinchers!*



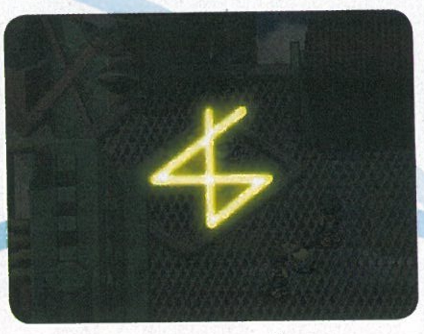
8. AL FIN REUNIDO CON RAND, *tomáis la primera gran decisión del juego: echar a los Pinchers de la Torre Wireless...*



9. BLUE EYES, *la otra líder de los Pinchers, está en lo alto de la Torre intentando destruirla.*



10. RAIKOU *quiere detener a Blue Eyes, pero escapa. Y tú te centras en capturar, y calmar, al encolerizado Pokémon.*



11. TRAS ENLAZAR *con Raikou, te muestra su Signo Ranger, para que puedas llamarle cuando lo necesites.*



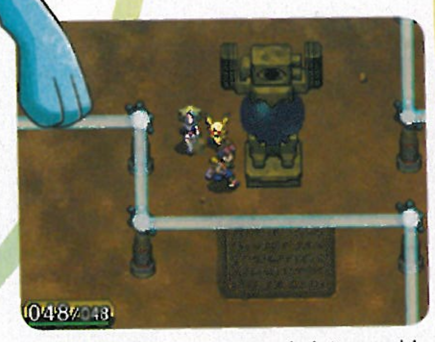
12. VIAJAS DE RENBOW ISLAND *a Mitonga Island con la ayuda de Raikou. Después, te reúnes con Murph.*



13. EN LA VIEJA MANSIÓN, *encuentras de nuevo a Blue Eyes. Después de capturar a Meganium, podrás detenerla.*



14. PERO RED EYES *te propone cambiar a su compañera por la tuya. Desde luego parece un buen "change", ¿no?*



15. BUSCANDO EL LUGAR *de intercambio debes evitar unas cuantas trampas situadas entre las ruinas.*



16. ENTEI *aparece de repente con cajas destempladas. Se impone una nueva captura para calmar sus ánimos.*



17. TRAS LA PELEA, *Red Eyes y sus secuaces aparecen en escena. Es hora de llevar a cabo el intercambio...*



18. MÁS ADELANTE, *te infiltras en el submarino Pincher para intentar desbaratar sus planes de una vez.*



19. ¿PERO CUÁL ES *exactamente el verdadero objetivo de los Pinchers? Haz el favor: no los pierdas de vista.*



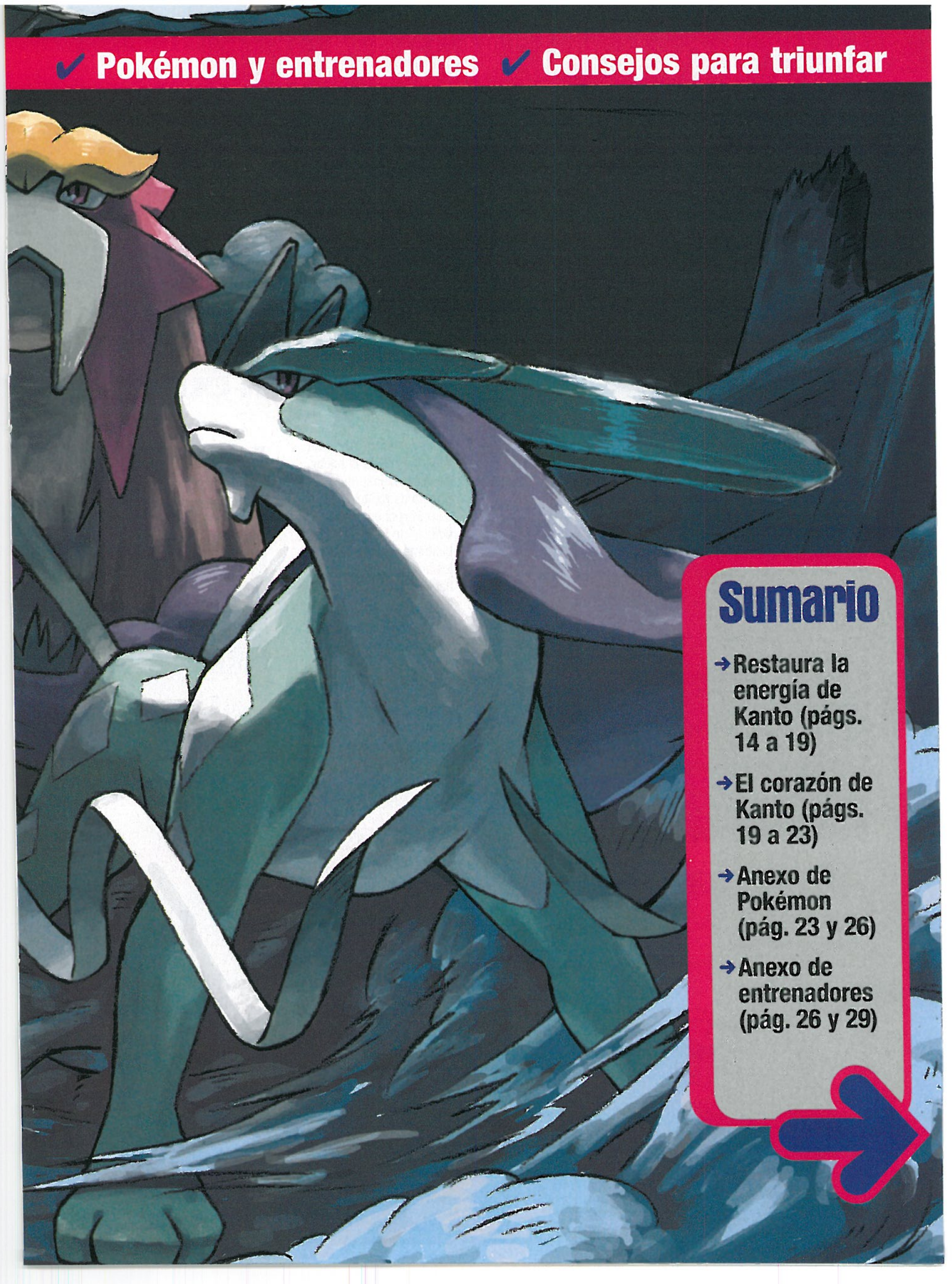
20. Y SI CRUZAN EL RÍO, *llama a Suicune y adéntrate sin miedo en la corriente. ¿Qué habrá al otro lado?*

✔ Guía Paso a paso ✔ Consigue todos los objetos

Guía de expertos POKéMON ORO Y PLATA

Cosas que te vamos a contar aquí: cómo entrar en Kanto atravesando las cataratas Tohjo; qué preparación mínima llevar a la Liga Pokémon; cómo vencer a Mento, Koga, Brnuo, Karen y Lance; qué pasa cuando te despiertas como nuevo campeón de la Liga Pokémon...

OCTAVA ENTREGA


✔ Pokémon y entrenadores ✔ Consejos para triunfar
Sumario
→Restaura la energía de Kanto (págs. 14 a 19)
→El corazón de Kanto (págs. 19 a 23)
→Anexo de Pokémon (pág. 23 y 26)
→Anexo de entrenadores (pág. 26 y 29)

Restaura la energía de Kanto

Con Lugia o Ho-Oh en tu poder, debes ir a la región de Kanto, donde está la Liga Pokémon. Vuela primero a Pueblo Primavera.

1. SUBE POR RUTA 6

Como la Ruta 11 está bloqueada por un enorme Snorlax durmiente, sube por la Ruta 6 hacia Ciudad Azafrán. Es una ruta muy corta y sencilla, pero no podrás entrar en la Vía Subterránea: Parece que se ha quedado sin luz eléctrica.



OBJETOS

RUTA 6

★ **MT62 (VIENTO PLATA):** Al suroeste.

VÍA SUBTERRÁNEA

★ **MT64 (EXPLOSIÓN):** Regalo de un hombre por entregarle el Caram. Furia.

★ **ESPECIAL X:** Oculto entre dos conos al centro.

★ **RESTAU. TODO:** Oculto junto a 3 conos al norte.

CIUDAD AZAFRÁN

★ **REGALO DEL SR. PSÍQUICO:** en una casa al sureste.

★ **MT48 (INTERCAMBIO):** Regalo de la Líder Sabrina tras derrotarla.

★ **MEJORA:** Regalo del guardia en el Edificio de Silph. S.A.

★ **PASE TREN:** Regalo de la Copiona por recuperar su Muñeco Clefairy.

★ **P. AMARILLA:** Equipada en el Pikachu de intercambio.

★ **PIEDRA ALBA:** Equipada en el Beldum de intercambio.

¡Hazte con todos!

RUTA 6

En esta ruta salen Pidgey, Bellsprout, Oddish, Magnemite o Abra. En SoulSilver aparecen Meowth salvajes.

CONSEJOS

ACCESO A VÍA SUBTERRÁNEA

La Vía Subterránea une Ciudad Carmín al sur con Ciudad Celeste al norte, pasando por debajo de Ciudad Azafrán. Sin embargo, se encuentra inaccesible mientras no arregles los problemas de la Central Energía.

2. VISITA POR CIUDAD AZAFRÁN

Ciudad Azafrán disputa a Ciudad Azulona el honor de ser la ciudad más grande de Kanto. Pero su principal emblema, el edificio de Slip Co., resulta bastante inaccesible tras los acontecimientos de hace 3 años en los que fue tomado por el Team Rocket. Por si fuera poco, ahora el Magnetotrén está cerrado por el apagón de energía, de manera que sólo el Gimnasio y el Dojo Kárate mantienen viva a la ciudad. Ve al primero de ellos a conseguir tu segunda Medalla.





CONSEJOS

SESIÓN FOTOGRÁFICA EN ACCESO CIUDAD AZAFRÁN

El Fotógrafo Otto aparece delante del Edificio de Silph S.A. los viernes y sábados para hacerte una foto de equipo. También aparece junto a la Estación del Magnetotrén los lunes, martes y miércoles para hacerte otra foto de equipo. Puedes comprobar tu álbum de fotos en el PC de Bill.

Entrenadores

RUTA 6

En la Ruta 6 hay cuatro entrenadores, incluyendo una batalla doble. Sólo tienen un Pokémon cada uno.

CIUDAD AZAFRÁN

El Gimnasio de Ciudad Azafrán está lleno de mentalistas y médiums, todos ellos aficionados a los Pokémon de tipo Psíquico. Sus Pokémon rondan el nivel 45.

CASA DE LA COPIONA

La Copiona vive a la sombra del Edificio de Silph S.A. Su Obj. Perdido (Poké Muñeco de Clefairy) desaparece a partir de la reactivación de la Central Energía, y te pide que trates de encontrarlo.

Un señor del Club de Fans de Pokémon de Ciudad Carmín ha encontrado el muñeco. Si se lo devuelves a la Copiona, te regalará el Pase del Magnetotrén.

INTERCAMBIO POKéMON

Una vez hayas obtenido su número de teléfono en la Central Energía, Lt. Surge aparecerá en la Estación y te propondrá intercambiarte su Pikachu americano (o francés en la versión americana del juego) por otro Pikachu.

ESTACIÓN DEL MAGNETOTRÉN

Al noroeste de Ciudad Azafrán se encuentra la Estación del Magnetotrén. El Magnetotrén sale a cualquier hora y tarda pocos segundos en llevarte a Ciudad Trigal en la Región de Johto, a una velocidad de 550 km/h.
Para acceder debes cumplir dos requisitos:
1. Derrotar al Recluta del Team Rocket en Ciudad Celeste y devolver la parte de la maquinaria que ha robado a la Central Energía.
2. Obtener un Pase de la Copiona en Ciudad Azafrán tras devolverle su Poké Muñeco.

Edificio de Silph S.A.

La sede de la compañía Silph S.A. se encuentra en Ciudad Azafrán. Sin embargo, no podrás utilizar el ascensor para subir a las plantas superiores.

Silph S.A. es la compañía líder en desarrollo de tecnologías para el control y desarrollo de los Pokémon, como las Poké Ball básicas, las Pociones básicas, la mayoría de Máquinas Técnicas, los Repelentes y muchos objetos de equipación. Sus desarrollos más recientes incluyen el Scope Silph, la Master Ball o el objeto Mejora. Precisamente por ello el guardia te regalará la Mejora la primera vez que le hables.

Obtén a Treecko, Torchic o Mudkip

Una vez hayas derrotado a Rojo en Monte Plateado, Máximo Peñas, el Campeón de la Liga Pokémon de la Región de Hoenn, aparecerá en la primera planta y te preguntará qué color de piedra eliges. En función de tu elección obtendrás uno de estos Pokémon iniciales de la Región de Hoenn: Treecko, Torchic o Mudkip al nivel 5.

Intercambio Pokémon

Una vez hayas obtenido a uno de los tres Pokémon iniciales y hayas hablado con él en el Museo de Ciudad Plateada, Máximo Peñas volverá al Edificio Silph y te propondrá intercambiarte su Beldum por un Forretress.

Las Formas de Rotom

En la planta baja del Edificio Silph S.A. se encuentra el Cuarto Secreto de Rotom. Sólo puedes acceder a este cuarto si llevas a Rotom como Pokémon acompañante. En este cuarto se encuentran las investigaciones de Plutón acerca de las extrañas habilidades del misterioso Pokémon Rotom.

Para transformar a Rotom, lo que debes hacer es interactuar con cualquiera de los cinco electrodomésticos del cuarto teniendo al Rotom en el equipo. Rotom se transformará en una forma u otra dependiendo de qué electrodoméstico elijas. Para devolverle a su Forma Antena, toca el hueco dejado por el electrodoméstico elegido.



3. GIMNASIO DE CIUDAD AZAFRÁN I

Este gimnasio se compone de diversos cuartos interconectados por puntos de teletransporte (PT). Tras coger el PT de la entrada, aparecerás en la sala sureste. Allí coge el PT de la esquina opuesta (noroeste) y aparecerás en la sala



4. GIMNASIO DE CIUDAD AZAFRÁN II

Luego coge el PT de la esquina opuesta (suroeste) y aparecerás en la sala noroeste. Coge el PT de abajo (suroeste) y llegarás a la sala central, donde se encuentra la Líder de Gimnasio. Para salir puedes tomar el PT de color rojo.



5. BATALLA CONTRA LÍDER SABRINA

La Líder Sabrina es una especialista en Pokémon de tipo Psíquico, ¡será mejor que lleves ataques de tipo Bicho, Fantasma o Siniestro! Todos ellos conocen el ataque Psíquico, la especialidad de la casa. Puede que aún no tengas a tus Pokémon lo suficientemente entrenados para derrotar a sus Pokémon de nivel 53 y 55, pero no te preocupes: puedes seguir la historia y volver más tarde. Si las derrotas, te regalará la MT48, que contiene Intercambio, y la Medalla Pantano.





LOS POKéMON DE LA LÍDER SABRINA		
ESPEON	MR. MIME	ALAKAZAM
NV. 53	NV. 53	NV. 55
Psíquico	Psíquico	Psíquico
Bola Sombra	Mimético	Energibola
Paz Mental	Pantalla Luz	Reflejo
Intercambio	Intercambio	Intercambio
Hab: Sincronía	Hab: Filtro	Hab: Foco Interno

6. AL ESTE POR RUTA 8

Para seguir explorando Kanto lo mejor es dirigirte a Pueblo Lavanda atravesando la Ruta 8. En este pueblo hay una Torre Radio y quizá encuentres más pistas sobre la falta de energía. Parece que unos motoristas se han hecho dueños de la zona.



CONSEJOS

VÍA SUBTERRÁNEA

La Vía Subterránea une Ciudad Azulona al oeste con Pueblo Lavanda al este, pasando por debajo de Ciudad Azafrán. Sin embargo, se encuentra cerrada indefinidamente por vandalismo.

7. TRANQUILIDAD EN PUEBLO LAVANDA

Pueblo Lavanda es un pequeño pueblo donde los Pokémon que han fallecido descansan en paz en el cementerio. En los últimos años se ha construido la Torre Radio en el pueblo, dándole algo de actividad. Sin embargo, ahora se encuentra sin energía. Parece que la Central Energía se encuentra justo al norte del pueblo, por lo que deberás atravesar el Túnel Roca para llegar a ella. Por lo demás, en el pueblo solo se encuentra el Inspector de Motes y el Cementerio.





TORRE RADIO DE KANTO

En Pueblo Lavanda se encuentra la Torre Radio de Kanto, construida sobre la base de la antigua Torre Pokémon que albergaba un cementerio de Pokémon. Se trata del equivalente en la Región de Kanto de la Torre Radio en Ciudad Trigal en la Región de Johto.

El edificio está sometido a unas condiciones más estrictas de seguridad desde que se produjo el ataque del Team Rocket en la Torre Radio de Ciudad Trigal, y por ello no podrás pasar del primer piso. En este piso puedes acceder a un PC, y podrás hablar con el Director de la Torre Radio.

El Director te comenta que los canales de radio de Kanto no están operativos mientras no se recupere la energía perdida en la Central Energía en Ruta 10. Cuando soluciones este problema, el Director te regalará una Tarjeta de Expansión para el PokéGear, con la que podrás sintonizar la Poké Flauta (manual, zona de arriba) para despertar a Snorlax.

INSPECTOR DE MOTES

En una tienda al sur de Pueblo Lavanda se encuentra el Inspector de Motes. Este señor es capaz de cambiar el mote de cualquier Pokémon de tu equipo, siempre que su ID e ID secreto coincidan con los de tu personaje.

CEMENTERIO

Tras la reconversión de la Torre Pokémon de Pueblo Lavanda en la Torre Radio de Kanto, las tumbas de los Pokémon fueron transladadas a un nuevo Cementerio al sur del pueblo.

En este Cementerio se encuentra el Sr. Fuji rezando por las almas de los Pokémon que han partido.

OBJETOS

RUTA 8

★ **BONGURI AMA:** Al noreste.

★ **MT41 (TORMENTO):** Al suroeste.

RUTA 10

★ **CARBURANTE:** Al suroeste, junto a la Central Energía.

★ **MT69 (PULIMENTO):** Al sur, usando Fuerza.

TÚNEL ROCA

★ **ELIXIR:** PB, al suroeste.

★ **DEFENSA X:** PB, al sureste. Oculto.

★ **MT56 (LANZAMIENTO):** PB, al centro.

★ **PRECISIÓN X:** PB, al noroeste. Oculto.

★ **REVIVIR:** S1, al norte.

★ **MÁS PP:** S1, al centro, desde el norte.

★ **MÁX. POCIÓN:** S1, al sureste, usando Golpe Roca. Está oculto.

★ **PIEDRA OVAL, HIERRO Y**
★ **MÁS PS:** S1, al sur, usando Treparrocas. Uno está oculto.

CENTRAL ENERGÍA

★ **MT57 (RAYO CARGA):** Regalo del Director por recuperar la Maquinaria.

★ **REV.METÁLICO:** Equipado en el Magneton de intercambio.

CONSEJOS

EL LEGENDARIO ZAPDOS

Una vez hayas conseguido las 16 Medallas de Gimnasio de Johto y Kanto, el Pokémon legendario Zapdos aparecerá junto a la Central Energía al nivel 50. Si lo debilitas volverá a aparecer una vez derrotes de nuevo al Alto Mando.

CENTRO POKéMON DE MONTAÑA

A la salida del Túnel Roca en Ruta 10 se encuentra un Centro Pokémon donde puedes curar a tu equipo Pokémon antes de seguir avanzando.

Entrenadores

RUTA 8

En la Ruta 8 hay 7 entrenadores, destacando los Motoristas con Pokémon de tipo Veneno y Fuego, y los Científicos con Grimer y Magnemite.

RUTA 10

En la Ruta 10 solo hay dos entrenadores, que usan un Quagsire y un Machamp respectivamente.

¡Hazte con todos!

RUTA 8

En esta ruta salen Pidgeotto, Abra, Haunter y Noctowl. En SoulSilver puedes ver Meowth y Vulpix, en HeartGold salen Growlithe.

RUTA 10

En esta ruta suelen salir Spearow, Quagsire, Voltorb y Raticate. En ocasiones se pueden ver Fearow y Electabuzz.

TÚNEL ROCA

En esta cueva aparecen muchos Cubote, Geodude y Machop. Los Zubat son infrecuentes, y salen unos pocos Machoke.



8. LA ESCARPADA RUTA 10

Para llegar a la Central Energía debes primero atravesar la Ruta 10 y el Túnel Roca. La Ruta 10 es muy escarpada pero bastante corta, con apenas un par de entrenadores. Sube por la ladera hasta llegar a la entrada a la cueva.



9. EL OSCURO TÚNEL ROCA

El Túnel Roca es una cueva sencilla, pero necesitarás Destello para ver algo. Nada más entrar debes ir al oeste y bajar las escaleras. Ahora verás unas zonas de Treparrocas, pero sigue por un hueco entre las piedras hacia el noroeste. Sube las escaleras y ve al este hasta que puedas volver a subir y de nuevo al oeste. Toma las segundas escaleras y sigue por el noreste para luego subir por las escaleras un poco más abajo. Desde estas escaleras estás a dos pasos de la salida.





10. SURFEA A LA CENTRAL ENERGÍA

Te acabas de pasar la Central Energía. En realidad se encuentra más al sur, pero debes subir al norte y desde la orilla de Ruta 9 surfear hacia el sur hasta llegar a la Central Energía. Desde luego, la central está bastante escondida.



11. ROBO EN LA CENTRAL ENERGÍA

La Central Energía es la principal fuente de energía eléctrica de la Región de Kanto, y específicamente del Magnetotrén. Para llegar a ella debes venir haciendo Surf desde Ruta 9. Sin embargo, al llegar el Director te cuenta que un Soldado del Team Rocket ha robado la Maquinaria, y sin ella la Central no puede seguir generando electricidad para el Magnetotrén. Parece que el Soldado del Team Rocket ha sido avistado en el Gimnasio de Ciudad Celeste.





INTERCAMBIO POKéMON

Uno de los científicos de Central Energía te propone intercambiar su Magneton por un Dugtrio. Lleva equipado el objeto Rev. metálico.

CUEVA CELESTE

La Cueva Celeste es la cueva más peligrosa de la Región de Kanto. Por ello sólo los entrenadores que hayan conseguido las 8 Medallas de Gimnasio de Kanto pueden acceder a ella. Al final de la cueva se encuentra el misterioso Pokémon legendario Mewtwo al nivel 70.

¡Hazte con todos!

RUTA 9

En Ruta 9 puedes encontrar muchos Spearow, Rattata y Raticate. En HeartGold salen Mankey y Primeape.



12. SIGUE POR LA RUTA 9

El camino más corto a Ciudad Celeste es volver haciendo Surf a la Ruta 9 y dirigirte al oeste hasta la ciudad. Se trata de una ruta llena de entrenadores, pero la mayoría son evitables en la dirección en la que te diriges. ¡Tú decides!



CONSEJOS

SESIÓN FOTOGRÁFICA EN CIUDAD CELESTE

El Fotógrafo Otto aparece junto al Puente Pepita los jueves y domingos para hacerte una foto de equipo. Puedes comprobar tu álbum de fotos en el PC de Bill.

OBJETOS

RUTA 9

- ★ **MÁX. POCIÓN:** Al suroeste.
- ★ **REFLELUZ:** Al centro, usando Corte.
- ★ **MT91 (FOCO RESPL):** Al noreste, usando Corte.
- ★ **RESTAU. TODO:** Al sureste.
- ★ **ÉTER:** Al noreste, cerca del agua. Oculto.

CIUDAD CELESTE

- ★ **PEPITA:** Con Surf en el agua, junto a la entrada a Cueva Celeste. Está oculta.
- ★ **MAQUINARIA:** En unos flotadores al noroeste del Gimnasio.
- ★ **MT03 (HIDROPULSO):** Regalo de Misty tras derrotarla.

Entrenadores

RUTA 9

En la Ruta 9 hay seis entrenadores, entre los que se cuentan dos montañeros con Pokémon de tipo Roca.

CIUDAD CELESTE

El Gimnasio de Ciudad Celeste tiene 5 entrenadores, todos ellos especializados en Pokémon de tipo Agua.

13. BIENVENIDO A CIUDAD CELESTE

Ciudad Celeste es una pequeña ciudad en el que apenas pasan cosas, sobre todo desde que cerró la Tienda de Bicis. Sin embargo, siempre ocurren cosas sospechosas en la ciudad, por lo que debes ponerte a investigar un poco.



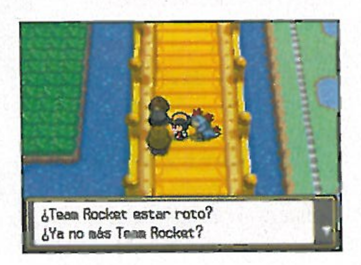
14. UN TIPO SOSPECHOSO

Al entrar en el Gimnasio, te darás de bruces con un tipo muy raro vestido como recluta del Team Rocket. Se le ve nervioso, y tiene un acento muy raro. Nada más verte sale corriendo. Será mejor que le sigas.



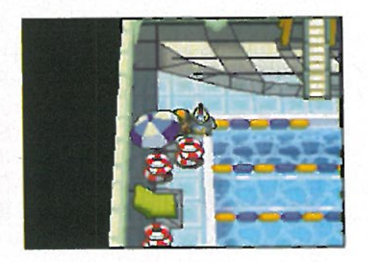
15. BATALLA EN PUENTE PEPITA

El tipo ha ido al norte por Ruta 24. Le alcanzas en el puente e intenta esconderse junto a la pareja. Te enfrentas a él en una sencilla batalla contra su Golbat de nivel 39 y entonces decide contarte dónde ha escondido la Maquinaria.



16. RECUPERA LA MAQUINARIA

Vuelve al Gimnasio de Ciudad Celeste y dirígete a los flotadores que se encuentran al noroeste del mismo. Ahí es donde el soldado ha escondido la Maquinaria. Ahora ya puedes volver a la Central Energía para devolver la electricidad a Kanto.

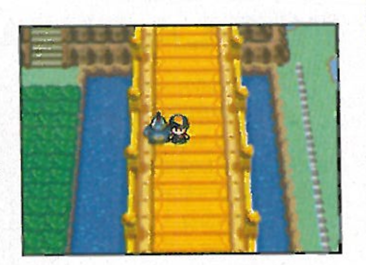


El corazón de Kanto

Tu objetivo en Kanto es conseguir las 8 Medallas de Gimnasio de la región. Ya tienes las de Ciudad Carmín y Ciudad Azafrán: ahora vamos a por las de Ciudad Celeste, Ciudad Azulona y Ciudad Fucsia.

1. VUELA A CIUDAD CELESTE

Vuelve a Ciudad Celeste tras arreglar la Central Energía. El Gimnasio sigue vacío, porque su Líder se ha ido a dar un paseo. Para encontrarla, debes cruzar el Puente Pepita y las Rutas 24 y 25.



OBJETOS

RUTA 25

- ★ **REVIVIR:** Al noroeste.
- ★ **PEPITA:** Premio por derrotar a los entrenadores de la zona.
- ★ **PROTEÍNA:** Al centro-este de la ruta, usando Corte.

Entrenadores

RUTA 25

La pandilla de Ruta 25 se compone de chicas y escolares con Pokémon variados torno a los niveles 40 a 45.

¡Hazte con todos!

RUTA 10

La Ruta 10 es pequeña pero tiene Pokémon variados como Bellsprout, Weepinbell, Abra, Sunkern, Venonat, Oddish o Venomoth.

RUTA 25

La Ruta 25 tiene Pokémon parecidos a la anterior, aunque hay más Pidgey, Venonat y Venomoth.

2. DESAFÍO EN RUTA 25

La Ruta 25 está ocupada por una pandilla de entrenadores que te someterá a un desafío consistente en derrotarles a todos. Si consigues superar este desafío, el líder de la pandilla te entregará el objeto Pepita.



3. MISTY EN CABO CELESTE

Al final de Ruta 25está el Cabo Celeste, un lugar conocido para las citas. Allí encontrarás a Misty una vez hayas reparado la Central Energía. Tu visita le estropea la cita, pero acudirá a su Gimnasio para que la retes.

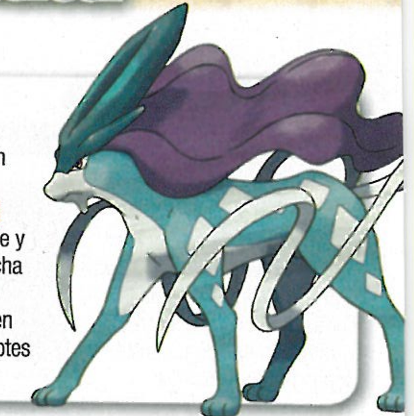


CONSEJOS

ÁRBOL ESPECIAL

Al noroeste de Ruta 25 puedes ver agunos árboles. Se trata del único lugar de Kanto en que puedes encontrarte con un Slakoth salvaje.

El legendario Suicune



Una vez hayas derrotado a Misty en su Gimnasio, el Pokémon legendario Suicune hará su aparición en Cabo Celeste y se dejará por fin retar a una batalla tras haber sido objeto de persecución por todo Johto y Kanto. Aparece a nivel 40.
1.Lo asustaste junto a Raikou y Entei en Torre Quemada.
2.Lo avistaste en Ciudad Orquídea y salió huyendo por el mar. Eusine te retó a una batalla por ello.
3.Luego se te escapó en Ruta 42, en la zona central.
4.Lo viste nada más llegar a Kanto en Ciudad Carmín.
5.Lo volviste a encontrar en Ruta 14.
6.Y finalmente aparece en Cabo Celeste, donde se rinde y te reta a una batalla. Aprovecha para capturarlo, aunque si lo debilitas volverá a aparecer en Torre Quemada una vez derrotes de nuevo al Alto Mando.

CASA DE BILL

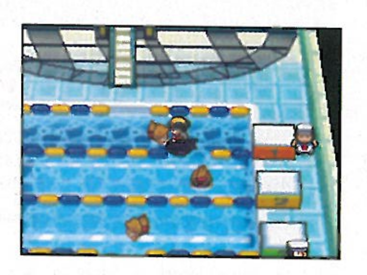
Al final de Ruta 25, ya en Cabo Celeste, se encuentra la Casa del Bill. Sin embargo, Bill no se encuentra en la casa, puesto que ahora está visitando a unos parientes en Ciudad Trigal en la Región de Johto, dejando solo a su abuelo.

El abuelo te propondrá que le muestres distintos Pokémon raros en base a determinadas pistas sobre su color, forma, etc. Si le enseñas el Pokémon adecuado te regalará una piedra evolutiva:

OBJETO	EDICIÓN SOULSILVER	EDICIÓN HEARTGOLD
Piedraeterna	Lickitung	Jigglypuff
Piedra Fuego	Vulpix	Growlithe
Piedratrueno	Pichu	Pichu
Piedra Agua	Staryu	Marill
Piedra Hoja	Oddish	Oddish

4. GIMNASIO DE CIUDAD CELESTE

Ciudad Celeste es una pequeña ciudad en el que apenas pasa nada, sobre todo desde que cerró la Tienda de Bicis. Sin embargo, siempre ocurren cosas sospechosas en la ciudad, por lo que debes ponerte a investigar un poco.



6. AL SUR POR LA RUTA 5

El próximo objetivo es Ciudad Azulona, al oeste de Ciudad Azafrán. Toma la Ruta 5 desde Ciudad Celeste para volver a Ciudad Azafrán y desde allí dirigirte a Ciudad Azulona. Es una ruta bastante corta y sencilla.



5. BATALLA CONTRA LÍDER MISTY

La Líder Misty sólo utiliza Pokémon de tipo Agua, por lo que llevar ataques de tipo Planta o Eléctrico es siempre una buena idea. Sus Pokémon son bastante asequibles en nivel, siendo su mejor Pokémon un Starmie de nivel 54. Todos sus Pokémon utilizan el movimiento Hidropulso, así que ten cuidado con la confusión. Quagsire tratará de activar la Danza Lluvia, Lapras de dormirte con Canto y Starmie es su principal baza ofensiva. Te regala la Medalla Cascada y la MT03 (Hidropulso).





LOS POKéMON DE LÍDER MISTY

GOLDUCK	QUAGSIRE	LAPRAS	STARMIE
NV. 49	NV. 49	NV. 52	NV. 54
Hidropulso	Hidropulso	Hidropulso	Hidropulso
Psíquico	Terremoto	Rayo Hielo	Rayo Hielo
Anulación	Danza Lluvia	Canto	Recuperación
Más Psique	Amnesia	Golpe Cuerpo	Rayo Confuso
Hab: Humedad	Hab: Absor. Agua	Hab: Caparazón	Hab: Cura Natural

EXTRA: DOJO KÁRATE

Además del Gimnasio oficial de la Liga Pokémon, en Ciudad Azafrán hay otro gimnasio que originariamente estaba especializado en Pokémon de tipo Lucha: El Dojo-Kárate. Su líder el Karateka Kiyo ha cerrado las instalaciones mientras se entrena en Mt. Mortero en Johto.

Sin embargo, uno de sus discípulos ha decidido reabrir el gimnasio para alojar batallas contra Líderes del Gimnasio de Johto y Kanto. Para poder retarles a una nueva batalla deberás obtener su número de teléfono en el día de la semana y hora en que se encuentran fuera de su Gimnasio, y luego llamarles en el momento adecuado de la semana. Puedes retarles varias veces seguidas mientras el plazo de tiempo de la semana para retar a cada uno no se agote.

LÍDER	OBTENCIÓN DEL TELÉFONO	EDICIÓN HEARTGOLD
Pegaso	Centro Comercial (P5) de Ciudad Azulona. Los lunes, tras derrotar a Sachiko.	Jigglypuff
Antón	En el Bosque Verde. Los jueves.	Growlithe
Blanca	Centro Comercial (P6) de Ciudad Trigal. Cualquier día de 12:00 a 16:00.	Pichu
Morti	En la Senda Dindón. Los lunes y martes.	Marill
Aníbal	Su mujer, en Ciudad Orquídea. Cualquier día.	Oddish
Yasmina	Café Olivo, en Ciudad Olivo. Cualquier día de 13:00 a 14:00.	Jigglypuff
Fredo	En el Lago de la Furia. Cualquier día de 6:00 a 10:00.	Growlithe
Débora	En la Guarida Dragón, tras derrotarla junto a Lance. Cualquier día de 6:00 a 10:00.	Pichu
Brock	En la Cueva Diglett, tras derrotar al Líder Azul. Cualquier día de 12:00 a 15:00.	Marill
Misty	En la Ruta 25, tras derrotar al Líder Azul y Suicune. Cualquier día de 16:00 a 18:00.	Oddish
Lt. Surge	En la Central Energía, tras capturar a Zapdos. Cualquier día de 9:00 a 12:00, llevando un Pikachu.	Jigglypuff
Erika	En la fuente de Ciudad Azulona. Sábados y domingos de 14:00 a 17:00.	Growlithe
Sachiko	En la Recepción de la Liga Pokémon. Cualquier día de 16:00 a 18:00.	Pichu
Sabrina	En la bahía de Ciudad Olivo, con el Ticket Barco. Los viernes.	Marill
Blaine	En la Isla Canela, tras derrotar al Líder Azul. Los martes.	Oddish
Azul	Dalia Oak en Pueblo Paleta. Debe haber dado 7 masajes. Debes llevar un Pokémon con máxima Felicidad.	Growlithe

¡Hazte con todos!

RUTA 5

En esta ruta aparecen Pidgey, Bellsprout, Oddish, Gloom y Abra. En SoulSilver abundan los Meowth salvajes.

RUTA 7

En esta ruta aparecen Pidgey, Rattata, Murkrow y Raticate. En SoulSilver salen Vulpix, Meowth y Persian, mientras que en HeartGold hay Growlithe.



7. VISITA A LA COPIONA

Ya que pasas por Ciudad Azafrán, visita a la Copiona. Si consigues su Obj. Perdido te regalará el Pase del Magnetotrén ahora que ya funciona. Este objeto lo tiene un señor en el Club de Fans de Ciudad Carmín.



8. AL OESTE POR LA RUTA 7

Sal al oeste de Ciudad Azafrán y atraviesa esta pequeña ruta para llegar a Ciudad Azulona. Es una de las rutas más cortas del juego, pero tiene algunos Pokémon salvajes interesantes.



OBJETOS

RUTA 5

★ **AMULETO:** Regalo de una anciana en la casa.

RUTA 7

★ **HIER. MENTAL:** Al norte.

Entrenadores

CIUDAD AZULONA

El Gimnasio de Ciudad Azulona tiene 4 entrenadores, todos ellos centrados en Pokémon de tipo Planta.

OBJETOS

CIUDAD AZULONA

★**MT19 (GIGADRENADO):** Regalo de la Líder Erika tras derrotarla.

★**MT67 (RECICLAJE):** Al noroeste, por detrás del Centro Comercial.

★**HECHIZO:** Regalo en la azotea de Edificio Azulona, entre 20:00 y 4:00.

★**LECTOR GB:** Regalo del Diseñador de sonido en Edificio Azulona, una vez tengas las 8 Medallas de Kanto.

★**MÁS PP:** Al sureste, entre los árboles. Oculto.

★**MÁSCARAS:** Regalo del Líder Mananti en el Centro Comercial.

Edificio Azulona

En Ciudad Azulona se encuentra el Edificio Azulona, la sede central en Kanto de Game Freak, la empresa que produce los videojuegos de Pokémon. En este edificio podrás hablar con distintos personajes que simulan a los miembros más importantes de Game Freak: su Presidente, su Director del juego, su Diseñador gráfico y su Diseñador de sonido.

Lira sale a tu encuentro en tu primera visita a la segunda planta y te informa de que el Diseñador de sonido (quizá Junichi Masuda) te regalará el Lector GB una vez obtengas las 8 Medallas de Kanto. Vuelve con ellas para conseguir este objeto, que te permite escuchar las melodías de los antiguos juegos de Game Boy.

En ese mismo piso puedes hablar con el Director del juego cuando completes la PokéDex de Johto y/o la PokéDex Nacional para obtener un Certificado. Para completar la PokéDex de Johto basta con capturar 254 Pokémon (salvo Mew y Celebi), mientras que para completar la Pokédex Nacional basta con capturar 484 Pokémon (salvo Mew, Celebi, Jirachi, Deoxys, Phione, Manaphy, Darkrai, Shaymin y Arceus).

Coge el ascensor de la primera planta para ir a la parte posterior de la azotea. En la casa que hay en la azotea vive un señor que te regalará el objeto Hechizo si hablas con él entre las 20:00 y las 4:00.

9. LA AJETREADA CIUDAD AZULONA

Ciudad Azulona es el centro de actividad económica de Kanto. Cuenta con Centro Comercial, Casino, Gimnasio, restaurante, e incluso la sede de GameFreak. Saca un Pokémon con Corte y dirígete al Gimnasio Pokémon.



CENTRO COMERCIAL DE CIUDAD AZULONA

El Centro Comercial es la mayor tienda de objetos de Kanto. Se estructura en:

Planta B: Vestíbulo: Acceso al ascensor y entrega de paquetes.

Planta 1: Tienda de entrenadores: En la planta principal venden los objetos típicos de toda Tienda Pokémon, así como el Poké Muñeco, útil para huir de batallas.

Planta 2: Tienda de MT: Muchas MT exclusivas pueden ser compradas aquí a precios razonables. Destacan la MT 21 (Frustración), la MT 27 (Retroceso), la MT 12 (Mofa), la MT 41 (Tormento), la MT76 (Trampa Rocas), la MT55 (Salmuera) o la MT 79 (Pulso Umbrío).

Planta 3: Regalos: Aquí venden las exclusivas Carta Aérea, Carta Mina y Carta Flores.

Planta 4: Farmacia: Aquí te venderán todo tipo de vitaminas por 9800 Poké, las cuales aportan 10 PE al stat que corresponda. En el otro mostrador venden potenciadores de stats en batalla (ej. Ataque X).

Planta 5: Refrigerios: Usa la máquina expendedora para comprar Agua Fresca, Refresco y Limonada, objetos que restauran PS y son muy baratos.

CASINO

El Casino ha cambiado respecto Oro y Plata y ahora es hogar del juego Giravoltorb. Se trata de una versión del Buscaminas en un campo de 5x5 casillas, en la que debes ir revelando casillas en busca de bonus. Cada bonus (x1, x2, x3) multiplica tus monedas por lo que corresponda, pero si aciertas en un Voltorb perderás tus monedas. Para evitarlo debes contar con la suerte y el análisis del número de Voltorb que te indican hay en cada fila y columna, y según avances en el juego cada vez habrá más Voltorb ocultos pero igualmente mayores multiplicadores. Estos son los consejos básicos:

- Voltear todas las filas y columnas de cero.
- Marcar con "1" todas las filas y columnas que sumen 5 entre ambos indicadores.
- Marcar con "1" todas las filas y columnas que sumen 6 y ya tengan un x2.
- Marcar con "1" todas las filas y columnas que sumen 7 y ya tengan un x3.
- De las casillas no marcadas elegir las que acumulen mayor valor y menos Voltorb.

Con el juego puedes conseguir Fichas que intercambiar por premios:

Pokémon: Mr. Mime (3333F), Eevee (6666F), Porygon (9999F).

Objetos: Pañuelo Seda (1000F), Lupa (1000F), Telescopio (1000F), Metrónomo (1000F).

MTs: MT58 – Aguante (2000F), MT32 – Doble Equipo (4000F), MT10 – Poder Oculto (6000F), MT29 – Psíquico (10000F), MT74 – Giro Bola (10000F), MT68 – Giga Impacto (15000F).

CONSEJOS

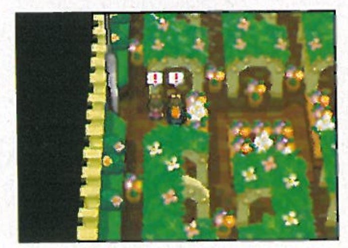
SESIÓN FOTOGRÁFICA EN CIUDAD AZULONA

El Fotógrafo Otto aparece frente a la fuente los martes y viernes para hacerte una foto de equipo. Puedes comprobar tu álbum de fotos en el PC de Bill.

10. GIMNASIO DE CIUDAD AZULONA

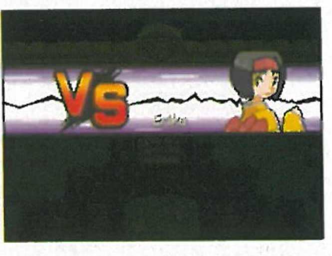
Para avanzar por el Gimnasio precisas un Pokémon que pueda usar Corte sobre el arbusto de la entrada. Luego debes pasar por debajo de las enredaderas, guiándote por las aperturas para saber por dónde hay paso. El primer giro es a la izquierda, luego arriba, a la derecha y de vuelta abajo. Por la hilera derecha puedes avanzar hasta el final. Luego deberás volver abajo por el centro, e ir hasta la pared izquierda. Ve hacia arriba, donde volverás a usar Corte dos veces antes de llegar a la Líder Erika.





11. BATALLA CONTRA LÍDER ERIKA

La Líder Erika es una maestra de Pokémon de tipo Planta, un tipo con varias debilidades a los tipos Fuego, Volador, Hielo, Bicho o Veneno. Su estrategia se basa en poner Día Soleado para luego activar la habilidad Clorofila de sus Pokémon y golpear rápido con ataques de tipo Planta, incluyendo un Rayo Solar en un turno de Bellossom. El nivel de los Pokémon es bastante alto, con los dos últimos a 56. Si la derrotas obtienes la Medalla Arcoíris y la MT19 (Gigadrenado).





LOS POKéMON DE LÍDER ERIKA

JUMPLUFF	TANGELA	VICTREEBEL	BELLOSSOM
NV. 51	NV. 52	NV. 56	NV. 56
Día Soleado	Poder Pasado	Día Soleado	Día Soleado
Gigadrenado	Gigadrenado	Lluevehojas	Gigadrenado
Drenadoras	Somnífero	Hierba Lazo	Síntesis
Ida y Vuelta	Estrujón	Hoja Afilada	Rayo Solar
Hab: Clorofila	Hab: Clorofila	Hab: Clorofila	Hab: Clorofila

Pokémon

Nuestros expertos han preparado esta lista para que sepáis qué Pokémon podréis encontrar en las diferentes rutas por las que va pasando la guía de trucos. Todos aparecen perfectamente descritos.

Ruta 6

PIDGEY
- **Nivel:** 13 a 15
- **Dex:** 16
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 50% alba y día
- **Esfuerzo:** +1 Vel

PIDGEY
- **Nivel:** 13
- **Dex:** 16
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30% alba y día
- **Esfuerzo:** +1 Vel

BELLSPROUT
- **Nivel:** 13 a 14
- **Dex:** 69
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30% alba y día, 20% noche
- **Esfuerzo:** +1 Att

MEOWTH
- **Nivel:** 13 a 14
- **Dex:** 52
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 20% alba y día, 30% noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel

ODDISH
- **Nivel:** 13
- **Dex:** 43
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 60% noche
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

ODDISH
- **Nivel:** 13
- **Dex:** 43
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30% noche
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

MAGNEMITE
- **Nivel:** 15
- **Dex:** 81
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

ABRA
- **Nivel:** 12 a 14
- **Dex:** 63
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

HOOTHOOT
- **Nivel:** 12 a 13
- **Dex:** 163
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 50%
- **Esfuerzo:** +1 PS

PINECO
- **Nivel:** 12 a 13
- **Dex:** 204
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 Def

COMBEE
- **Nivel:** 12 a 13
- **Dex:** 415
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

LINOONE
- **Nivel:** 14
- **Dex:** 264
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

WHISMUR
- **Nivel:** 13
- **Dex:** 293
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 PS

BIDOOF
- **Nivel:** Nivel 14
- **Dex:** 399
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 PS

BUIZEL
- **Nivel:** 13
- **Dex:** 418
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

Ruta 8

PIDGEOTTO
- **Nivel:** 17 a 19
- **Dex:** 17
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 35% alba y día
- **Esfuerzo:** +2 Vel

ABRA
- **Nivel:** 15
- **Dex:** 63
- **Método:** Hierbwa
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

MEOWTH
- **Nivel:** 17
- **Dex:** 52
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

HAUNTER
- **Nivel:** 19
- **Dex:** 93
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30% noche
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt

NOCTOWL
- **Nivel:** 17 a 18
- **Dex:** 164
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 40% noche
- **Esfuerzo:** +2 PS

NOCTOWL
- **Nivel:** 18
- **Dex:** 164
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 10% noche
- **Esfuerzo:** +2 PS

GROWLITHE
- **Nivel:** 17 a 18
- **Dex:** 58
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 10% alba y día, 5% noche
- **Esfuerzo:** +1 Att

VULPIX
- **Nivel:** 17 a 18
- **Dex:** 37
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 10% alba y día, 5% noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel

KADABRA
- **Nivel:** 15
- **Dex:** 64
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt

HOOTHOOT
- **Nivel:** 17 a 18
- **Dex:** 163
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 50%
- **Esfuerzo:** +1 PS

PINECO
- **Nivel:** 17 a 18
- **Dex:** 204
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 Def

COMBEE
- **Nivel:** 17 a 18
- **Dex:** 415
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

PLUSLE
- **Nivel:** 17 a 19
- **Dex:** 311
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

MINUN
- **Nivel:** 15
- **Dex:** 312
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

SHINX
- **Nivel:** 15 a 19
- **Dex:** 403
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Att

Ruta 10

SPEAROW
- **Nivel:** 16
- **Dex:** 21
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30% alba y día
- **Esfuerzo:** +1 Vel

QUAGSIRE
- **Nivel:** 16 a 18
- **Dex:** 195
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 40% noche
- **Esfuerzo:** +2 PS



VOLTORB
- **Nivel:** 17
- **Dex:** 100
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

RATICATE
- **Nivel:** 16 a 18
- **Dex:** 20
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 25% alba y noche, 20% día
- **Esfuerzo:** +2 Vel

FEAROW
- **Nivel:** 18
- **Dex:** 22
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 10% alba y día
- **Esfuerzo:** +2 Vel

ELECTABUZZ
- **Nivel:** 15 a 18
- **Dex:** 125
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5% alba y noche, 10% día
- **Esfuerzo:** +2 Vel

ZAPDOS
- **Nivel:** 50
- **Dex:** 145
- **Método:** Golpe Roca
- **Probabilidad:** Único
- **Esfuerzo:** +3 SpAtt

LINOONE
- **Nivel:** 16
- **Dex:** 264
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

WHISMUR
- **Nivel:** 16 a 17
- **Dex:** 293
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 PS

BIDOOF
- **Nivel:** 16
- **Dex:** 399
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 PS

BUIZEL
- **Nivel:** 16 a 17
- **Dex:** 418
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

Túnel Roca

CUBONE
- **Nivel:** 10 a 13
- **Dex:** 104
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 35%
- **Esfuerzo:** +1 Def

GEODUDE
- **Nivel:** 10
- **Dex:** 74
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 Def

MACHOP
- **Nivel:** 12
- **Dex:** 66
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Att

ZUBAT
- **Nivel:** 8
- **Dex:** 41
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

MACHOKE
- **Nivel:** 14
- **Dex:** 67
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 Att

MAKUHITA
- **Nivel:** 12
- **Dex:** 296
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 PS

ABSOL
- **Nivel:** 10
- **Dex:** 359
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 Att

CHINGLING
- **Nivel:** 12
- **Dex:** 433
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

BRONZOR
- **Nivel:** 10
- **Dex:** 436
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Def

Ruta 9

MANKEY
- **Nivel:** 13
- **Dex:** 56
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 Att

SPEAROW
- **Nivel:** 13
- **Dex:** 21
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 20% alba y día
- **Esfuerzo:** +1 Vel

SPEAROW
- **Nivel:** 13 a 15
- **Dex:** 21
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 50% alba y día
- **Esfuerzo:** +1 Vel

RATTATA
- **Nivel:** 15
- **Dex:** 19
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30% alba y día, 40% noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel

RATTATA
- **Nivel:** 13 a 15
- **Dex:** 19
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30% alba y día, 70% noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel



RATICATE
- **Nivel:** 13 a 15
- **Dex:** 20
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 10% alba y día, 25% noche
- **Esfuerzo:** +2 Vel

RATICATE
- **Nivel:** 13 a 15
- **Dex:** 20
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 15% alba y día, 30% noche
- **Esfuerzo:** +2 Vel

FEAROW
- **Nivel:** 15
- **Dex:** 22
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5% alba y noche
- **Esfuerzo:** +2 Vel

PRIMEAPE
- **Nivel:** 15
- **Dex:** 57
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 Att

LINOONE
- **Nivel:** 13
- **Dex:** 264
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

WHISMUR
- **Nivel:** 13 a 15
- **Dex:** 293
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 PS

BIDOOF
- **Nivel:** 13
- **Dex:** 399
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 PS

BUIZEL
- **Nivel:** 13 a 15
- **Dex:** 418
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

SABLEYE
- **Nivel:** 13 a 15
- **Dex:** 302
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Plaga
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Att +1 Def

MAWILE
- **Nivel:** 13 a 15
- **Dex:** 303
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Plaga
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Att +1 Def

Ruta 24

BELLSPROUT
- **Nivel:** 8 a 10
- **Dex:** 69
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 60% alba, 35% día, 5% noche
- **Esfuerzo:** +1 Att

ABRA
- **Nivel:** 9 a 10
- **Dex:** 63
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

WEEPINBELL
- **Nivel:** 12 a 14
- **Dex:** 70
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 15% alba y día, 10% noche
- **Esfuerzo:** +2 Att

SUNKERN
- **Nivel:** 10
- **Dex:** 191
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30% día
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

VENONAT
- **Nivel:** 8
- **Dex:** 48
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5% alba, 30% noche
- **Esfuerzo:** +1 SpDef

ODDISH
- **Nivel:** 10
- **Dex:** 43
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30% noche
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

VENOMOTH
- **Nivel:** 14
- **Dex:** 49
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5% noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel +1 SpAtt

LINOONE
- **Nivel:** 9
- **Dex:** 264
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

WHISMUR
- **Nivel:** 8 a 10
- **Dex:** 293
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 PS

BIDOOF
- **Nivel:** 9
- **Dex:** 399
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 PS

BUIZEL
- **Nivel:** 8 a 10
- **Dex:** 418
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

Ruta 25

PIDGEY
- **Nivel:** 8
- **Dex:** 16
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30% alba y día
- **Esfuerzo:** +1 Vel

BELLSPROUT
- **Nivel:** 10 y 14
- **Dex:** 69
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30% alba y día, 5% noche
- **Esfuerzo:** +1 Att

VENONAT
- **Nivel:** 8 y 10
- **Dex:** 48
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 20% alba y día, 30% noche
- **Esfuerzo:** +1 SpDef

ABRA
- **Nivel:** 9
- **Dex:** 63
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

ODDISH
- **Nivel:** 10
- **Dex:** 43
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30% noche
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

VENOMOTH
- **Nivel:** 8
- **Dex:** 49
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 20% noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel +1 SpAtt

PIDGEOTTO
- **Nivel:** 10
- **Dex:** 17
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5% alba y día
- **Esfuerzo:** +2 Vel

WEEPINBELL
- **Nivel:** 10 y 14
- **Dex:** 70
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 Att

HOOTHOOT
- **Nivel:** 8 a 10
- **Dex:** 163
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 70%
- **Esfuerzo:** +1 PS

COMBEE
- **Nivel:** 8 a 10
- **Dex:** 415
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

SLAKOTH
- **Nivel:** 8 a 10
- **Dex:** 287
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** Raro
- **Esfuerzo:** +1 PS

SUICUNE
- **Nivel:** 40
- Dex: 245
- Método: Golpe Roca
- Probabilidad: Único
- Esfuerzo: +1 Def +2 SpDef

LINOONE
- **Nivel:** 8
- **Dex:** 264
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

WHISMUR
- **Nivel:** 8 a 10
- **Dex:** 293
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 PS

BIDOOF
- **Nivel:** 8
- **Dex:** 399
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 PS

BUIZEL
- **Nivel:** 8 a 10
- **Dex:** 418
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

BUNEARY
- **Nivel:** 8 a 10
- **Dex:** 427
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Plaga
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

Ruta 5

PIDGEY
- **Nivel:** 13 a 15
- **Dex:** 16
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 60% alba y día
- **Esfuerzo:** +1 Vel

PIDGEY
- **Nivel:** 13 a 15
- **Dex:** 16
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 40% alba y día
- **Esfuerzo:** +1 Vel

BELLSPROUT
- **Nivel:** 13 a 14
- **Dex:** 69
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30% alba y día, 20% noche
- **Esfuerzo:** +1 Att

MEOWTH
- **Nivel:** 13 a 14
- **Dex:** 52
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 20% alba y día, 30% noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel

ODDISH
- **Nivel:** 13
- **Dex:** 43
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 60% noche
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

ODDISH
- **Nivel:** 13
- **Dex:** 43
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30% noche
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

GLOOM
- **Nivel:** 15
- **Dex:** 44
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 10% noche
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt

ABRA
- **Nivel:** 12 a 14
- **Dex:** 63
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

HOOTHOOT
- **Nivel:** 12 a 13
- **Dex:** 163
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 50%
- **Esfuerzo:** +1 PS

PINECO
- **Nivel:** 12 a 13
- **Dex:** 204
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 Def

COMBEE
- **Nivel:** 12 a 13
- **Dex:** 415
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

PLUSLE
- **Nivel:** 13
- **Dex:** 311
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

MINUN
- **Nivel:** 14
- **Dex:** 312
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

SHINX
- **Nivel:** 13 a 14
- **Dex:** 403
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Att

Ruta 7

RATTATA
- **Nivel:** 15 a 19
- **Dex:** 19
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 40% alba, 35% día, 30% noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel

RATTATA
- **Nivel:** 15
- **Dex:** 19
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5% día
- **Esfuerzo:** +1 Vel

SPEAROW
- **Nivel:** 17
- **Dex:** 21
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30% alba y día
- **Esfuerzo:** +1 Vel

GROWLITHE
- **Nivel:** 18 a 19
- **Dex:** 58
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 20% alba y noche, 25% día
- **Esfuerzo:** +1 Att

VULPIX
- **Nivel:** 15 a 18
- **Dex:** 37
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 20% alba y noche, 25% día
- **Esfuerzo:** +1 Vel

MEOWTH
- **Nivel:** 17
- **Dex:** 52
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

MURKROW
- **Nivel:** 17 a 19
- **Dex:** 198
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 35% noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel

MURKROW
- **Nivel:** 17
- **Dex:** 198
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 30% noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel

RATICATE
- **Nivel:** 19
- **Dex:** 20
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

PERSIAN
- **Nivel:** 19
- **Dex:** 53
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

HOUNDOUR
- **Nivel:** 15
- **Dex:** 228
- **Método:** Hierba
- **Probabilidad:** 5% noche
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

SPEAROW
- **Nivel:** 16 a 17
- **Dex:** 21
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 50%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

HERACROSS
- **Nivel:** 16 a 17
- **Dex:** 214
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +2 Att

COMBEE
- **Nivel:** 16 a 17
- **Dex:** 415
- **Método:** Golpe Cabeza
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

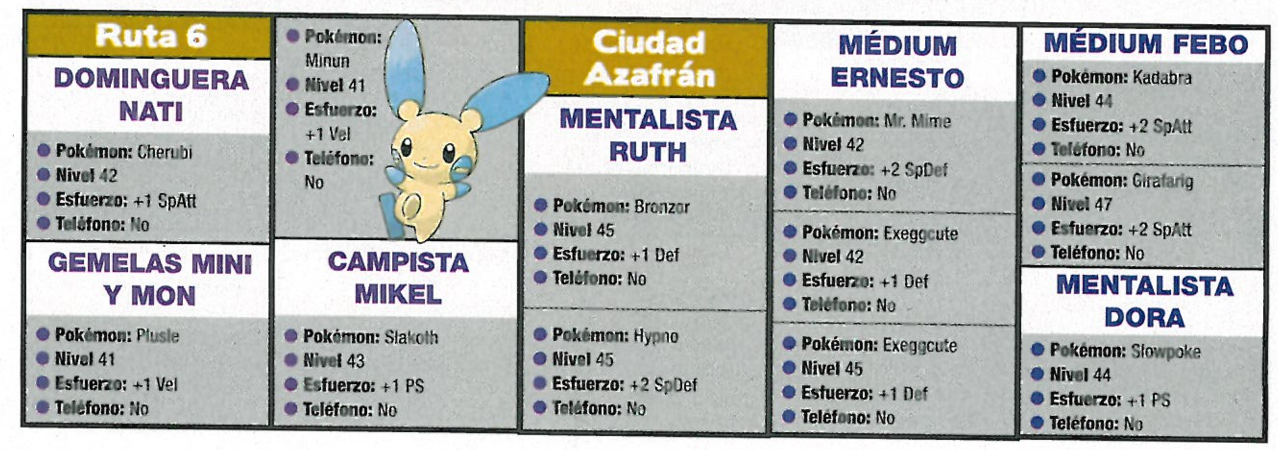
PLUSLE
- **Nivel:** 17
- **Dex:** 311
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

MINUN
- **Nivel:** 18
- **Dex:** 312
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Hoenn
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

SHINX
- **Nivel:** 17 a 18
- **Dex:** 403
- **Método:** Radio PokéGear
- **Canal:** Sinnoh
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Att

Entrenadores

Seguro que necesitas saber toda la información posible acerca de los entrenadores contra los que vas a combatir, ¿verdad? Pues nuestro equipo de expertos tiene las respuestas y todos los datos.



- **Pokémon:** Minun
- **Nivel** 41
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Teléfono:** No

Ruta 6

DOMINGUERA NATI
- **Pokémon:** Cherubi
- **Nivel** 42
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt
- **Teléfono:** No

GEMELAS MINI Y MON
- **Pokémon:** Plusle
- **Nivel** 41
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Teléfono:** No

CAMPISTA MIKEL
- **Pokémon:** Slakoth
- **Nivel** 43
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Teléfono:** No

Ciudad Azafrán

MENTALISTA RUTH
- **Pokémon:** Bronzor
- **Nivel** 45
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Hypno
- **Nivel** 45
- **Esfuerzo:** +2 SpDef
- **Teléfono:** No

MÉDIUM ERNESTO
- **Pokémon:** Mr. Mime
- **Nivel** 42
- **Esfuerzo:** +2 SpDef
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Exeggcute
- **Nivel** 42
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Exeggcute
- **Nivel** 45
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Teléfono:** No

MÉDIUM FEBO
- **Pokémon:** Kadabra
- **Nivel** 44
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Girafarig
- **Nivel** 47
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Teléfono:** No

MENTALISTA DORA
- **Pokémon:** Slowpoke
- **Nivel** 44
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Teléfono:** No

- Pokémon: Slowbro
- Nivel 46
- Esfuerzo: +2 Def
- Teléfono: No

LÍDER SABRINA

- Pokémon: Espeon
- Nivel 53
- Esfuerzo: +2 SpAtt
- Teléfono: No

- Pokémon: Mr. Mime
- Nivel 53
- Esfuerzo: +2 SpDef
- Teléfono: No

- Pokémon: Alakazam
- Nivel 55
- Esfuerzo: +3 SpAtt
- Teléfono: No

Dojo Kárate

LÍDER PEGASO

- Pokémon: Staraptor
- Nivel 50
- Esfuerzo: +3 Att
- Teléfono: No

- Pokémon: Noctowl
- Nivel 52
- Esfuerzo: +2 PS
- Teléfono: No

- Pokémon: Swellow
- Nivel 52
- Esfuerzo: +2 Vel
- Teléfono: No

- Pokémon: Honchkrow
- Nivel 54
- Esfuerzo: +2 Att
- Teléfono: No

- Pokémon: Pelipper
- Nivel 48
- Esfuerzo: +2 Def
- Teléfono: No

- Pokémon: Pidgeot
- Nivel 56
- Esfuerzo: +3 Vel
- Teléfono: No

LÍDER ANTÓN

- Pokémon: Scizor
- Nivel 56
- Esfuerzo: +2 Att
- Teléfono: No

- Pokémon: Shedinja
- Nivel 48
- Esfuerzo: +2 PS
- Teléfono: No

- Pokémon: Yanmega
- Nivel 52
- Esfuerzo: +2 Att
- Teléfono: No

- Pokémon: Pinsir
- Nivel 55
- Esfuerzo: +2 Att
- Teléfono: No

- Pokémon: Heracross
- Nivel 54
- Esfuerzo: +2 Att
- Teléfono: No

- Pokémon: Vespiquen
- Nivel 52
- Esfuerzo: +1 Def +1 SpDef
- Teléfono: No

LÍDER BLANCA

- Pokémon: Girafarig
- Nivel 52
- Esfuerzo: +2 SpAtt
- Teléfono: No

- Pokémon: Lickilicky
- Nivel 50
- Esfuerzo: +3 PS
- Teléfono: No

- Pokémon: Bibarel
- Nivel 54
- Esfuerzo: +2 Att
- Teléfono: No

- Pokémon: Delcatty
- Nivel 54
- Esfuerzo: +1 PS +1 Vel
- Teléfono: No

- Pokémon: Clefable
- Nivel 52
- Esfuerzo: +3 PS
- Teléfono: No

- Pokémon: Miltank
- Nivel 58
- Esfuerzo: +2 Def
- Teléfono: No

LÍDER MORTI

- Pokémon: Drifblim
- Nivel 52
- Esfuerzo: +2 PS
- Teléfono: No

- Pokémon: Dusknoir
- Nivel 52
- Esfuerzo: +1 Def +2 SpDef
- Teléfono: No

- Pokémon: Sableye
- Nivel 52
- Esfuerzo: +1 Att +1 Def
- Teléfono: No

- Pokémon: Mismagius
- Nivel 54
- Esfuerzo: +1 SpAtt +1 SpDef
- Teléfono: No

- Pokémon: Gengar
- Nivel 57
- Esfuerzo: +3 SpAtt
- Teléfono: No

- Pokémon: Gengar
- Nivel 57
- Esfuerzo: +3 SpAtt
- Teléfono: No

LÍDER ANÍBAL

- Pokémon: Medicham
- Nivel 54
- Esfuerzo: +2 Vel
- Teléfono: No

- Pokémon: Hitmonchan
- Nivel 52
- Esfuerzo: +2 SpDef
- Teléfono: No

- Pokémon: Hitmonlee
- Nivel 55
- Esfuerzo: +2 Att
- Teléfono: No

- Pokémon: Breloom
- Nivel 54
- Esfuerzo: +2 Att
- Teléfono: No

- Pokémon: Primeape
- Nivel 56
- Esfuerzo: +2 Att
- Teléfono: No

- Pokémon: Poliwrath
- Nivel 60
- Esfuerzo: +3 Def
- Teléfono: No

LÍDER YASMINA

- Pokémon: Metagross
- Nivel 52
- Esfuerzo: +3 Def
- Teléfono: No

- Pokémon: Magnezone
- Nivel 56
- Esfuerzo: +3 SpAtt
- Teléfono: No

- Pokémon: Skarmory
- Nivel 52
- Esfuerzo: +2 Def
- Teléfono: No

- Pokémon: Bronzong
- Nivel 50
- Esfuerzo: +1 Def +1 SpDef
- Teléfono: No

- Pokémon: Empoleon
- Nivel 52
- Esfuerzo: +3 SpAtt
- Teléfono: No

- Pokémon: Steelix
- Nivel 62
- Esfuerzo: +2 Def
- Teléfono: No

LÍDER FREDO

- Pokémon: Abomasnow
- Nivel 56
- Esfuerzo: +1 Att +1 SpAtt
- Teléfono: No

- Pokémon: Dewgong
- Nivel 58
- Esfuerzo: +2 SpDef
- Teléfono: No

- Pokémon: Glalie
- Nivel 52
- Esfuerzo: +2 PS
- Teléfono: No

- Pokémon: Froslass
- Nivel 52
- Esfuerzo: +2 Vel
- Teléfono: No

- Pokémon: Walrein
- Nivel 54
- Esfuerzo: +3 PS
- Teléfono: No

- Pokémon: Mamoswine
- Nivel 60
- Esfuerzo: +3 Att
- Teléfono: No

LÍDER DÉBORA

- Pokémon: Gyarados
- Nivel 56
- Esfuerzo: +2 Att
- Teléfono: No

- Pokémon: Dragonair
- Nivel 52
- Esfuerzo: +2 Att
- Teléfono: No

- Pokémon: Aerodactyl
- Nivel 52
- Esfuerzo: +2 Vel
- Teléfono: No

- Pokémon: Kingdra
- Nivel 56
- Esfuerzo: +1 Att +1 SpAtt +1 SpDef
- Teléfono: No

- Pokémon: Charizard
- Nivel 52
- Esfuerzo: +3 SpAtt
- Teléfono: No

- Pokémon: Dragonite
- Nivel 60
- Esfuerzo: +3 Att
- Teléfono: No

LÍDER BROCK

- Pokémon: Golem
- Nivel 55
- Esfuerzo: +3 Def
- Teléfono: No

- Pokémon: Relicanth
- Nivel 54
- Esfuerzo: +1 PS +1 Def
- Teléfono: No

- Pokémon: Omastar
- Nivel 56
- Esfuerzo: +2 Def
- Teléfono: No

- Pokémon: Onix
- Nivel 61
- Esfuerzo: +1 Def
- Teléfono: No

- Pokémon: Kabutops
- Nivel 55
- Esfuerzo: +2 Att
- Teléfono: No

- Pokémon: Rampardos
- Nivel 57
- Esfuerzo: +2 Att
- Teléfono: No

LÍDER MISTY

- Pokémon: Starmie
- Nivel 60
- Esfuerzo: +2 Vel
- Teléfono: No

- Pokémon: Quagsire
- Nivel 56
- Esfuerzo: +2 PS
- Teléfono: No

- Pokémon: Lapras
- Nivel 56
- Esfuerzo: +2 PS
- Teléfono: No

- Pokémon: Lanturn
- Nivel 54
- Esfuerzo: +2 PS
- Teléfono: No

- Pokémon: Floatzel
- Nivel 54
- Esfuerzo: +2 Vel
- Teléfono: No

- Pokémon: Milotic
- Nivel 60
- Esfuerzo: +2 SpDef
- Teléfono: No

LÍDER LT. SURGE

- Pokémon: Raichu
- Nivel 60
- Esfuerzo: +3 Vel
- Teléfono: No

- Pokémon: Manectric
- Nivel 52
- Esfuerzo: +2 Vel
- Teléfono: No

- Pokémon: Magnezone
- Nivelw 52
- Esfuerzo: +3 SpAtt
- Teléfono: No

- Pokémon: Electrode
- Nivel 52
- Esfuerzo: +2 Vel
- Teléfono: No

- Pokémon: Pachirisu
- Nivel 58
- Esfuerzo: +1 Vel
- Teléfono: No

- Pokémon: Electivire
- Nivel 56
- Esfuerzo: +3 Att
- Teléfono: No

LÍDER ERIKA

- Pokémon: Shiftry
- Nivel 54
- Esfuerzo: +3 Att
- Teléfono: No

- Pokémon: Jumpluff
- Nivel 53
- Esfuerzo: +3 Vel
- Teléfono: No

- Pokémon: Victreebel
- Nivel 56
- Esfuerzo: +3 Att
- Teléfono: No

- Pokémon: Bellossom
- Nivel 56
- Esfuerzo: +3 SpDef
- Teléfono: No

- Pokémon: Tangrowth
- Nivel 60
- Esfuerzo: +2 Def
- Teléfono: No

- Pokémon: Roserade
- Nivel 55
- Esfuerzo: +3 SpAtt
- Teléfono: No

LÍDER SACHIKO

- Pokémon: Crobat
- Nivel 52
- Esfuerzo: +3 Vel
- Teléfono: No

- Pokémon: Weezing
- Nivel 56
- Esfuerzo: +2 Def
- Teléfono: No

- Pokémon: Toxicroak
- Nivel 52
- Esfuerzo: +2 Att
- Teléfono: No

- Pokémon: Ariados
- Nivel 58
- Esfuerzo: +2 Att
- Teléfono: No

- Pokémon: Venomoth
- Nivel 59
- Esfuerzo: +1 Vel +1 SpAtt
- Teléfono: No

- Pokémon: Drapion
- Nivel 55
- Esfuerzo: +2 Def
- Teléfono: No

LÍDER SABRINA

- Pokémon: Alakazam
- Nivel 60
- Esfuerzo: +3 SpAtt
- Teléfono: No

- Pokémon: Espeon
- Nivel 58
- Esfuerzo: +2 SpAtt
- Teléfono: No

- Pokémon: Mr. Mime
- Nivel 56
- Esfuerzo: +2 SpDef
- Teléfono: No

- Pokémon: Jynx
- Nivel 54
- Esfuerzo: +2 SpAtt
- Teléfono: No

- Pokémon: Wobbuffet
- Nivel 53
- Esfuerzo: +2 PS
- Teléfono: No

- Pokémon: Gallade
- Nivel 53
- Esfuerzo: +3 Att
- Teléfono: No

LÍDER BLAINE

- Pokémon: Torkoal
- Nivel 54
- Esfuerzo: +2 Def
- Teléfono: No

- Pokémon: Camerupt
- Nivel 57
- Esfuerzo: +1 Att +1 SpAtt
- Teléfono: No

- Pokémon: Rapidash
- Nivel 60
- Esfuerzo: +2 Vel
- Teléfono: No

- Pokémon: Magcargo
- Nivel 58
- Esfuerzo: +2 Def
- Teléfono: No

- Pokémon: Houndoom
- Nivel 54
- Esfuerzo: +2 SpAtt
- Teléfono: No

- Pokémon: Magmortar
- Nivel 62
- Esfuerzo: +3 SpAtt
- Teléfono: No

LÍDER AZUL

- Pokémon: Exeggutor
- Nivel 67
- Esfuerzo: +2 SpAtt
- Teléfono: No

- Pokémon: Machamp
- Nivel 69
- Esfuerzo: +3 Att
- Teléfono: No

- Pokémon: Rhyperior
- Nivel 70
- Esfuerzo: +3 Att
- Teléfono: No

- Pokémon: Arcanine
- Nivel 68
- Esfuerzo: +2 Att
- Teléfono: No

- Pokémon: Tyranitar
- Nivel 70
- Esfuerzo: +3 Att
- Teléfono: No

- Pokémon: Pidgeot
- Nivel 72
- Esfuerzo: +3 Vel
- Teléfono: No

Ruta 8

MOTORISTA NINO

- Pokémon: Koffing
- Nivel 38
- Esfuerzo: +1 Def
- Teléfono: No

- Pokémon: Koffing
- Nivel 39
- Esfuerzo: +1 Def
- Teléfono: No

- Pokémon: Koffing
- Nivel 40
- Esfuerzo: +1 Def
- Teléfono: No

- Pokémon: Koffing
- Nivel 41
- Esfuerzo: +1 Def
- Teléfono: No

MOTORISTA GINÉS

- Pokémon: Flareon
- Nivel 45
- Esfuerzo: +2 Att
- Teléfono: No

MOTORISTA ÁSTOR

- Pokémon: Koffing
- Nivel 43
- Esfuerzo: +1 Def
- Teléfono: No

- Pokémon: Koffing
- Nivel 43
- Esfuerzo: +1 Def
- Teléfono: No

CIENTÍFICO POLI

- Pokémon: Grimer
- Nivel 44
- Esfuerzo: +1 PS
- Teléfono: No

- Pokémon: Muk
- Nivel 44
- Esfuerzo: +1 PS +1 Att
- Teléfono: No

PAREJA JOVEN ÍGOR Y LIZ

- Pokémon: Lotad
- Nivel 43
- Esfuerzo: +1 SpDef
- Teléfono: No

- Pokémon: Seedot
- Nivel 43
- Esfuerzo: +1 Def
- Teléfono: No

CIENTÍFICO TOM

- Pokémon: Magnemite
- Nivel 40
- Esfuerzo: +1 SpAtt
- Teléfono: No

- Pokémon: Magnemite
- Nivel 40
- Esfuerzo: +1 SpAtt
- Teléfono: No

- Pokémon: Magnemite
- Nivel 40
- Esfuerzo: +1 SpAtt
- Teléfono: No

DUQUE TRIFÓN

- Pokémon: Growlithe
- Nivel 45
- Esfuerzo: +1 Att
- Teléfono: No

Ruta 10

MONTAÑERO ROGER

- Pokémon: Machamp
- Nivel 45
- Esfuerzo: +3 Att
- Teléfono: No

POKÉFAN ROBERTO

- Pokémon: Quagsire
- Nivel 43
- Esfuerzo: +2 PS
- Teléfono: No

Ruta 9

DOMINGUERA EDNA

- Pokémon: Nidorina
- Nivel 41
- Esfuerzo: +2 PS
- Teléfono: No

- Pokémon: Raichu
- Nivel 45
- Esfuerzo: +3 Vel
- Teléfono: No

CAMPISTA BARTOLO

- Pokémon: Dugtrio
- Nivel 43
- Esfuerzo: +2 Vel
- Teléfono: No

- Pokémon: Poliwrath
- Nivel 40
- Esfuerzo: +3 Def
- Teléfono: No

- Pokémon: Primeape
- Nivel 40
- Esfuerzo: +2 Att
- Teléfono: No

CAMPISTA FEDE

- Pokémon: Golduck
- Nivel 44
- Esfuerzo: +2 SpAtt
- Teléfono: No

- Pokémon: Sandslash
- Nivel 42
- Esfuerzo: +2 Def
- Teléfono: No

MONTAÑERO FALCÁN

- Pokémon: Graveler
- Nivel 42
- Esfuerzo: +2 Def
- Teléfono: No

- Pokémon: Graveler
- Nivel 42
- Esfuerzo: +2 Def
- Teléfono: No

- Pokémon: Graveler
- Nivel 42
- Esfuerzo: +2 Def
- Teléfono: No

MONTAÑERO XAVIER

- Pokémon: Onix
- Nivel 43
- Esfuerzo: +1 Def
- Teléfono: No

- Pokémon: Dugtrio
- Nivel 45
- Esfuerzo: +2 Vel
- Teléfono: No

DOMINGUERA HEIDI

- Pokémon: Skiploom
- Nivel 43
- Esfuerzo: +2 Vel
- Teléfono: No

- Pokémon: Skiploom
- Nivel 43
- Esfuerzo: +2 Vel
- Teléfono: No

Ciudad Celeste

MARINERO PASCUAL

- Pokémon: Horsea
- Nivel 43
- Esfuerzo: +1 SpAtt
- Teléfono: No

- Pokémon: Seadra
- Nivel 43
- Esfuerzo: +1 Def +1 SpAtt
- Teléfono: No

MARINERO DIMAS

- Pokémon: Azumarill
- Nivel 48
- Esfuerzo: +3 PS
- Teléfono: No

NADADORA DIANA

- Pokémon: Golduck
- Nivel 48
- Esfuerzo: +2 SpAtt
- Teléfono: No

NADADORA LOURDES

- Pokémon: Cloyster
- Nivel 48
- Esfuerzo: +2 Def
- Teléfono: No

NADADORA BETTY

- Pokémon: Seaking
- Nivel 46
- Esfuerzo: +2 Att
- Teléfono: No

- **Pokémon:** Seaking
- **Nivel** 46
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Teléfono:** No

LÍDER MISTY

- **Pokémon:** Golduck
- **Nivel** 49
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Quagsire
- **Nivel** 49
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Lapras
- **Nivel** 52
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Starmie
- **Nivel** 54
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

Ruta 25

ESCOLAR CHEMA

- **Pokémon:** Oddish
- **Nivel** 45
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt
- **Teléfono:** No

CHICA PILAR

- **Pokémon:** Wigglytuff
- **Nivel** 40
- **Esfuerzo:** +3 PS
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Granbull
- **Nivel** 44
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Teléfono:** No

ESCOLAR JULIO

- **Pokémon:** Tangela
- **Nivel** 44
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Vaporeon
- **Nivel** 42
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Teléfono:** No

CAMPISTA LORENZO

- **Pokémon:** Nidoking
- **Nivel** 46
- **Esfuerzo:** +3 Att
- **Teléfono:** No

CHICA LAURA

- **Pokémon:** Gloom
- **Nivel** 38
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Pidgeotto
- **Nivel** 41
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Bellossom
- **Nivel** 41
- **Esfuerzo:** +3 SpDef
- **Teléfono:** No

CHICA ANDREA

- **Pokémon:** Paras
- **Nivel** 38
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Paras
- **Nivel** 38
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Parasect
- **Nivel** 42
- **Esfuerzo:** +2 Att +1 Def
- **Teléfono:** No

CIENTÍFICO YAGO

- **Pokémon:** Porygon
- **Nivel** 47
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt
- **Teléfono:** No

ENTRE. GUAY IÑIGO

- **Pokémon:** Rhyhorn
- **Nivel** 48
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Charmeleon
- **Nivel** 46
- **Esfuerzo:** +1 Vel +1 SpAtt
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Wartortle
- **Nivel** 46
- **Esfuerzo:** +1 Def +1 SpDef
- **Teléfono:** No

Ciudad Azulona

CHICA CHELO

- **Pokémon:** Skiploom
- **Nivel** 44
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Hoppip
- **Nivel** 45
- **Esfuerzo:** +1 SpDef
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Jumpluff
- **Nivel** 46
- **Esfuerzo:** +3 Vel
- **Teléfono:** No

GEMELAS PAZ Y PÍA

- **Pokémon:** Victreebel
- **Nivel** 47
- **Esfuerzo:** +3 Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Vileplume
- **Nivel** 47
- **Esfuerzo:** +3 SpAtt
- **Teléfono:** No

DOMINGUERA TANIA

- **Pokémon:** Exeggutor
- **Nivel** 49
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Teléfono:** No

MODELO DÁNAE

- **Pokémon:** Paras
- **Nivel** 44
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Carnivine
- **Nivel** 44
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Parasect
- **Nivel** 47
- **Esfuerzo:** +2 Att +1 Def
- **Teléfono:** No

LÍDER ERIKA

- **Pokémon:** Jumpluff
- **Nivel** 51
- **Esfuerzo:** +3 Vel
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Tangela
- **Nivel** 52
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Victreebel
- **Nivel** 56
- **Esfuerzo:** +3 Att
- **Teléfono:** No

- **Pokémon:** Bellossom
- **Nivel** 56
- **Esfuerzo:** +3 SpDef
- **Teléfono:** No





¿Quieres ver tus dibujos publicados?, ¿resolver las actividades más divertidas?, ¿leer los diálogos más originales? ¡Esta es tu sección, entrenador!



Jon Saez (10 años, Bilbao)



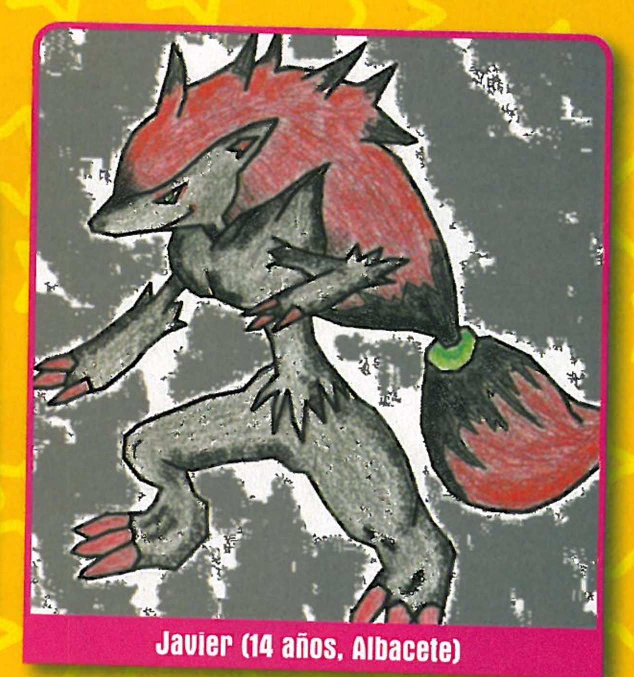
José Luza Boza (12 años, Sevilla)



Víctor Sanz Albanda



Mar Villanueva (13 años, Galicia)



Javier (14 años, Albacete)



Pokéinventados

De nuevo demostráis una increíble imaginación con estos Pokémon inventados por vosotros.





DTALLION

Pokémon Doble Cola

NORMAL

ALT.	1,3 m
PESO	36,0 kg

El poder de su doble cola aumenta según crece y le suministra la energía necesaria para asestar contundentes golpes con los puños.

Violeta Casado Romero
Dtallion es sólo uno de los geniales Pokémon que ha inventado...

Nombre:dricolotus

Estos ojos rojos son malos

Este fuego lo saca a veces

Ataques: cenalore
rokadora
caballero de fuego
bomba de roka

Raúl García (Madrid)
Pedazo cocodrilo que se ha inventado nuestro entrenador

CONNIRY
SINIESTRO/NORMAL
ES EL MACHO DE BUNEARY,VIVE EN CUEVAS Y SE REUNE CON SU PAREJA UNA VEZ CADA 153 DIAS
ATAQUES:
PLACAJE,BOTE,ATAQUE RAPIDO, GOLPE UMBRIO,AGILIDAD,GARRA UMBRIA,GOLPE.
EVOLUCIONA APARTIR DEL NIVEL 20 APARTIR DE LAS 7 DE LA TARDE

COLUNY

EVOLUCION DE CONNIRY
SINIESTRO/NORMAL
ES EL MACHO DE LOPUNY
SALE DE LA CUEVA EN LA QUE VIVE PARA REUNIRSE CON SU PREJA CADA DIA DE LUNA LLENA Y CADA 153 DIAS ALLA LUNA O NO.
ATAQUES:
PLACAJE,BOTE,ATAQUE RAPIDO,GOLPE UMBRIO,AGILIDAD,GARRA UMBRIA,GOLPE,RAPIDEZ,HIPERRAYO,RAYO HIELO

NUEVOS: LUZ OSCURA, GOLPE CAOTICO, MIEDO, RAYO MIEDO , PLACAJE TENEBROSO.

Mario Ruiz (Madrid)
Feliz cumpleaños, gracias por el regalo que nos has hecho



POKÉMON SHANOX

Tipo: FUEGO/LUCHA

Descripción: Este poderoso pokémon se caracteriza por ser muy resistente a las temperaturas extremas por su curiosa piel. Normalmente vive en zonas desérticas o lugares solitarios con su clan para garantizar el alimento para sus crías.

Grupo huevo: BESTIA/HUMANOIDE

Habilidad: AGALLAS

Movimientos por nivel:

Cuchillada	base
Cara susto	base
Doble patada	15
Garra metal	27
A bocajarro	37
Patada ígnea	37
Llamarada	50
Esfera aural	60
Golpe umbrío	76

Autor: Pau Fiol Lorente

Edad: 10 años

Técnica: Dibujo a mano coloreado con Paint.NET

Pau Fiol (Islas Balerares)
Nuestro artista de 10 años domina el 'Paint', eh chicos...

¡Participa! ¿Te mola dibujar Pokémon?, ¿inventártelos?, ¿hacerte fotos disfrazado de Pokémon?, ¡¿disfrazar a tu perro de Pokémon y hacerle fotos?!, ¡¿hacer cualquier cosa que tenga que ver con los Pokémooon?!... Envíalo todo al correo electrónico de la revista: **nintendoaccion@axelspringer.es**

Sopa de letras Pokémon

Esta sopa está llena de Pokémon de Fuego. Son 10, y te damos una pista: está éste que ves...



G	A	R	S	U	A	R	T	I	C	U	N	M	I	C	J	A	G	S
B	C	A	J	D	U	A	B	S	A	N	D	J	A	J	H	A	Y	H
H	D	J	G	I	R	A	T	I	N	A	A	I	A	G	H	A	C	U
K	D	H	Y	X	B	H	O	O	H	D	R	R	J	A	B	E	T	P
D	C	J	A	I	H	D	A	S	R	H	A	A	D	H	L	Y	J	H
B	A	M	I	S	M	Z	G	I	U	C	J	C	S	E	A	J	H	E
D	H	A	K	S	D	Y	A	J	H	G	H	H	B	A	H	G	D	A
E	G	D	J	A	P	L	I	P	A	P	N	I	L	Z	C	D	M	T
O	I	S	M	A	G	P	I	A	D	A	T	D	C	L	O	X	M	R
X	C	H	A	R	M	A	N	D	E	R	S	D	Y	L	S	J	C	A
I	A	U	R	C	M	O	F	T	R	E	S	R	O	C	A	N	J	N
S	T	C	A	B	E	N	E	N	T	E	I	A	J	S	B	X	P	A
L	I	Y	T	D	W	B	R	E	S	L	A	J	L	C	A	I	Y	R
U	N	S	G	V	T	J	N	R	D	U	R	U	M	A	C	C	A	J
G	A	D	J	E	W	S	A	D	H	G	S	D	Y	T	G	Ñ	O	C
M	H	H	S	D	O	T	P	S	B	C	A	S	O	Y	A	I	X	K
A	M	N	Z	Y	T	G	E	P	O	K	U	I	T	A	R	A	N	Q
J	A	D	H	A	G	D	A	A	S	D	B	H	G	S	D	A	G	H
D	H	A	S	M	I	M	E	W	E	A	V	U	S	I	U	N	I	J

Descubre los nombres de 10 Pokémon de fuego